



Rep. Argentina - AÑO 6
Edición 66 - $ 4,70
ISSN 0328-5081



QUAKE II

pc

de regalo: el álbum para pegar tus calcos

saturn
MORTAL KOMBAT TRILOGY

playstation
RAGE RACER 2
XEVIOUS 3-D

nintendo 64
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

arcades
MORTAL KOMBAT 4





CONSEJOS UTILES PARA EL CUIDADO DE TU CONSOLA

A los usuarios de Playstation, Saturn y Nintendo 64 se les informa que dichas consolas trabajan con alimentación de 110 voltios en línea. En nuestro país (Argentina) tenemos una alimentación de línea de 220 voltios, por lo tanto se aconseja utilizar un transformador adaptador de 220V/110V 50 watts de potencia (no autotransformador). Estos transformadores se diferencian de los autotransformadores en que al tener una fluctuación de +/-220 volts en la línea, protegen a tu consola de posibles aumentos de corriente a la salida de los mismos (110 volts), gracias a sus dos bobinados independientes, un primario que es la entrada de 220 volts y un secundario que es la salida de 110 volts. De esta manera por mas que halla un aumento de corriente en línea, la parte secundaria no alterará de forma alguna la salida de 110 volts con la cual se alimenta tu consola, por lo contrario los autotransformadores tienden a dejar pasar la misma corriente de entrada (220 volts) o ponerse en corto.
Debido a esto la fuente de tu consola dejará de funcionar ya que está preparada para trabajar de 100 a 120 volts.
Por eso S. E. S. te aconseja que cuando compres un adaptador de 220/110 volts tengas la precaución de que sea un transformador.

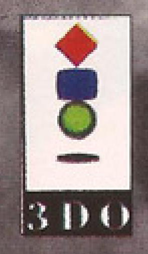
ANTE CUALQUIER DUDA CONSULTANOS TELEFONICAMENTE EN EL HORARIO DE 9:30 A 19:00.
TE/FAX. 951-9421. TE BRINDAREMOS TODO EL APOYO TECNICO QUE NECESITES

REFORMAS DE PLAYSTATION Y SEGA SATURN









SERVICIO ESPECIALIZADO EN PLAYSTATION Y SEGA SATURN EN 4 HS CON REPUESTOS ORIGINALES ¡¡SI TU MAQUINA NO ESTA LISTA EN 4 HS, TU SERVICE ES GRATIS!!

REFORMAMOS TU PLAYSTATION EUROPEA A NTSC

Compra y venta de: cartuchos Sega CD: Sega - Saturn - 3DO - Playstation
Consolas de todo tipo y marca.
Ejemplo: Sega - 3DO (usado)

Consultas telefónicas al 951-9421
Horario: lunes a viernes de 10:00 a 19:30 hs.,
sábados de 9:30 a 14:00 hs.

Juan Domingo Perón 2338 - 1º Piso



Service Oficial - Reparación y ada
Reparación de TV, equip
Reparación de comp
Relojería
SHOP
GA
PORQUE SOMOS ESPECIAL
Envíamos a todo el país - VEN
Tenemos planes de pago hasta 1
Abierto de Lunes a Sá
AV. SAENZ 935 (1437) - CAP.
E-MAIL: shopping_g

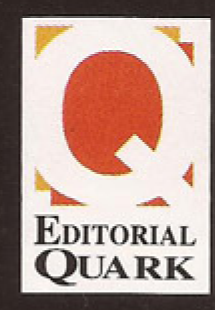

ptación de todo tipo de consolas
os de compacts disc, etc.
utación y monitores.
y Audio.
PIN
ME
G ®
ISTAS EN VIDEO JUEGOS
NTAS POR MAYOR Y MENOR
12 cuotas con todas las tarjetas
bados de 9 a 20,30 hs.
FED. - TEL/FAX: (01) 919-2167
jame@ciudad.com.ar

ACTION GAMES

AÑO 6 - Nº66- DICIEMBRE 1997

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero



Av. Rivadavia 2421 - 3º - Of. 5
1034 - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 953-3861 / 951-5531

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Director
Horacio D. Vallejo

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
301-4942 - Capital

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
A La Vista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Mtevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Viamonte 2031 - 6º A - Capital

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL S. A.
MONTEVIDEO - R. O. U.

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

SUMARIO

PREVIEWS

TRUCOS

NINTENDO 64

ARCADES

PC

SATURN

NEO GEO

PLAYSTATION

PlayStation/Capcom

STREET FIGHTER EX PLUS



Era de esperar: ya lo hicieron Tekken 2 y Virtua Fighter 3, ¿por qué no Street Fighter?

Aquí tenemos entonces un game tridimensional, Street Fighter EX Plus, que trae a la tradicional serie de luchadores Ken, Ryu, Chun Li, y otros, que pelean en 3D. Hay dieciocho personajes a tu disposición, incluyendo a los nuevos luchadores Hokotu, Cracker Jack, Skullomania, y otros. Se han retenido de los games 2D los familiares golpes con movimientos de medio y cuarto círculo, pero se los complementó con un nuevo sistema de combos 3D similares a las rápidas secuencias de botones de Tekken 2.

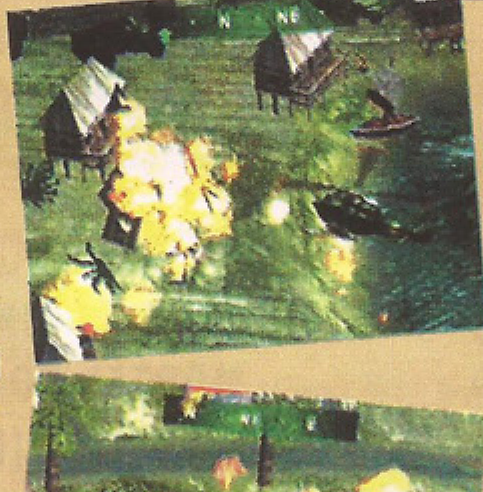


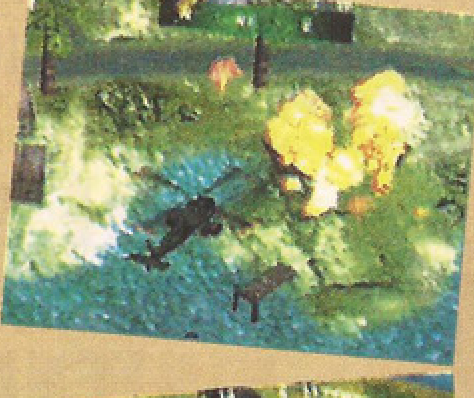
PlayStation-Win 95/Electronic Arts

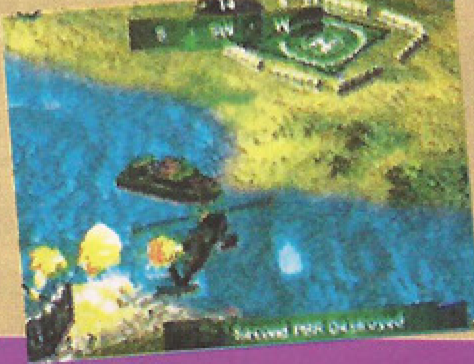


Llega Nuclear Strike, la última fiesta de acción bélica de EA, secuela de Soviet Strike.

Nuclear Strike tiene lugar en el Sudeste de Asia, donde un loco ha robado un arma nuclear y amenaza con usarla ...a menos que vos, como miembro de un cuerpo de elite, puedas detenerlo. Los jugadores ya no están limitados a las acciones por aire, y pueden elegir entre 10 vehículos, que incluyen un tanque, un hovercraft, un Harrier Jumpjet, un vehículo antitanques A-10, un helicóptero periodístico, y un helicóptero clásico de la época de Vietnam, el Huey. El terreno también goza de un aspecto más realista.







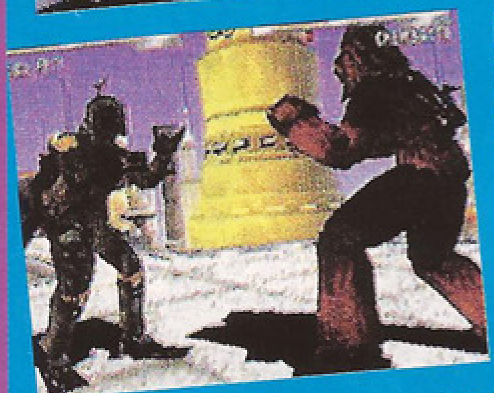
Además de mejorar la inteligencia artificial y la velocidad de los cuadros de la animación, Electronic Arts prometieron mejorar lo que es el elemento más importante de esta serie: las explosiones. Ahora una bola de fuego gigante va a dejar un cráter, no solamente una mancha negra. Las misiones son más dinámicas: vas a comandar alguna de tus fuerzas a medida que avanzan, y la acción tiene lugar en tiempo real. Ahora vas a tener que planear por adelantado y pensar rápido si querés ganar.

Con las misiones más duras tenés mejores herramientas: hay un display con una brújula que ayuda a la navegación, y un nuevo radar de distancia corta, que te da una advertencia sobre ataques traicioneros por detrás.

PlayStation/LucasArts

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI





Masters of Teräs Käsi es el game que estaban esperando todos los fans de Star Wars. ¡Ahora podés golpear a algunos de los héroes y villanos de la famosa trilogía!

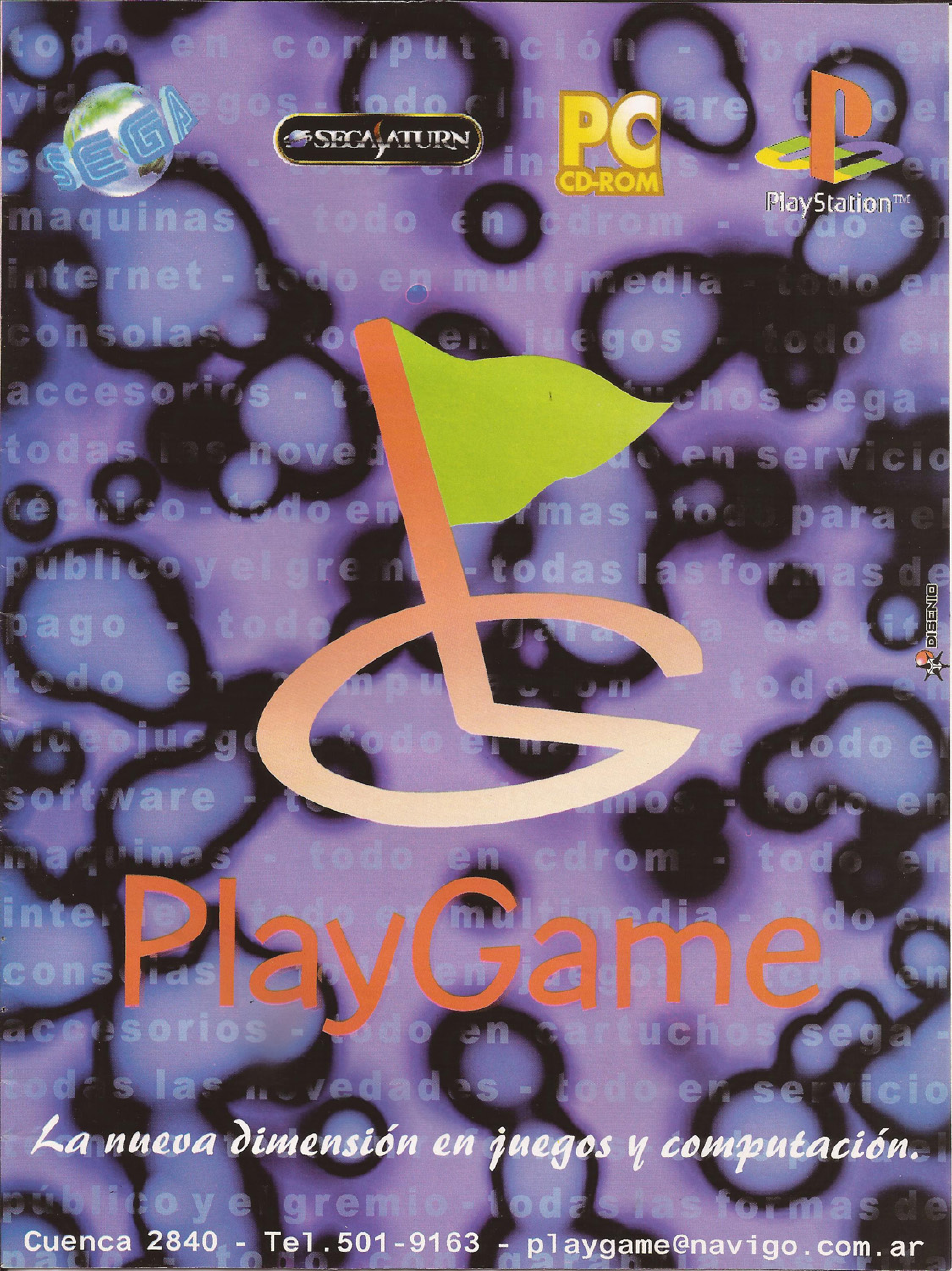
Aunque los luchadores fueron hechos mediante el proceso de "motion capture", algunos afirman que se usó animación hecha a mano para reflejar diferentes reacciones a los impactos. El efecto es increíblemente realista, y muy divertido.

Los gamemaníacos pueden ponerse del lado luminoso o del lado oscuro de la Fuerza, y pelear como Boba Fett, Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca, Leia, un Tusken Raider, un guardia Gamorreano, Bosch el cazarrecompensas, y una recién llegada llamada Arden Lyn. Cada luchador tiene un arma apropiada (Blasters, Gaffi Sticks, o Bowcasters para nombrar a algunas) y golpes especiales. También se pueden realizar Special Power Moves cuando el medidor de la Fuerza de un luchador está lleno ...estilo Street Fighter Alpha 2. El game trae nueve luchadores de la Rebel Alliance y el Galactic Empire, junto con personajes ocultos, y la acción tiene lugar en ambientes familiares, desde un pueblo de los Tusken Raider al helado campo de batalla de Hoth.

Nintendo 64/Rare

CONKER'S QUEST

Mientras Super Mario 64 se va desvaneciendo de la memoria, Rare está preparando el nuevo game de acción y aventura 3D para este fin de año. Conker's Quest se parece mucho a Super Mario 64, ya que cuenta con los mismos gráficos bonitos y dos personajes entre los que pueden alternar los jugadores. Como la serie Donkey Kong Contry de Rare, el argumento de este game es sencillo: alguien robó más de 100 regalos que Conker y Berri habían recibido al estrenar su casita, y los jugadores deben guiar a los dos a través de cuatro mundos para recuperar los regalos. El juego sigue la clásica fórmula de acción y aventura, con muchos rompecabezas para resolver, obstáculos para superar, enemigos para derrotar, y siete vehículos que los jugadores pueden usar para llegar a regalos difíciles de alcanzar. Pero lo más curioso de Conker's Quest es que los personajes del juego responden "emocionalmente" a los eventos del juego, y señalan los secretos no descubiertos o sugieren los obstáculos que se acercan mediante sus expresiones.


SEGA
SEGA SATURN
PC CD-ROM
PlayStation™
PlayGame
La nueva dimensión en juegos y computación.
Cuenca 2840 - Tel.501-9163 - playgame@navigo.com.ar

PlayStation/ Probe-Acclaim

BATMAN Y ROBIN



Acclaim seguramente ya se había dado cuenta que tenía que hacer algo mejor con sus games de Batman. Batman Forever y Batman Forever The Arcade Game fueron ...pobrecitos, para decir algo. Esta vez, parece que por fin se pusieron las pilas. Batman y Robin tiene un aspecto bastante copado, con un juego tipo Resident Evil y una acción de lucha intensa.

En Batman y Robin, vos cumplís varias misiones como Batman, Robin, o la Batgirl para derrotar al gélido Mr. Freeze o a la traicionera Poison Ivy. Y ajustate el cinturón porque vas a poder pilotear vehículos como el Batmobile, la moto Redbird de Robin o el Bat Hammer a través de Gotham City. También tenés acceso a la Batcomputer, y podés abrir la lata de Batwhup contra una interminable cantidad de malhechores. ¡Seguí conectado a nuestro Bati-canal!

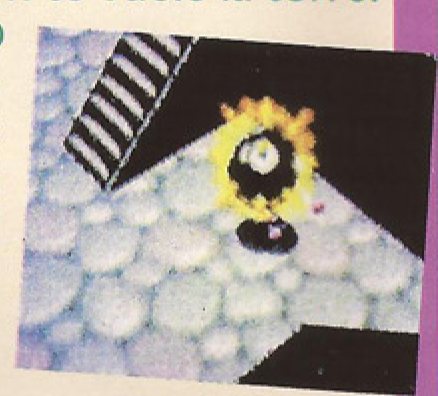
Nintendo 64/ Hudson Soft

BOMBERMAN

¡Buuum! ¡Ha vuelto Bomberman! Y está dispuesto a hacerte volar el N64 con montones de novedades. Las bombas ahora producen nubes hongos, que destruyen los obstáculos formando espacios circulares, a diferencia de las bombas en retícula de las veces anteriores. Otros puntos interesantes incluyen la capacidad de darles más fuerza a las bombas con presiones repetidas de los botones, evitar las bombas que se acercan saltándoles por encima, y arrojar bombas sobre el campo de juego desde arriba de una cornisa donde nadie te puede hacer nada ...hasta que alguien te vuele la torre.



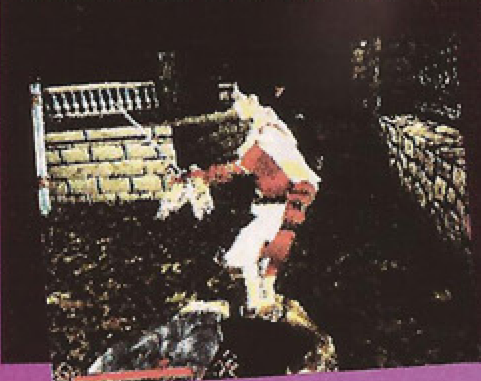
Como te vas dando cuenta, todo esto, junto con los personajes tridimensionales y los ángulos de cámara ajustables, hace que este game sea una verdadera BOMBA.

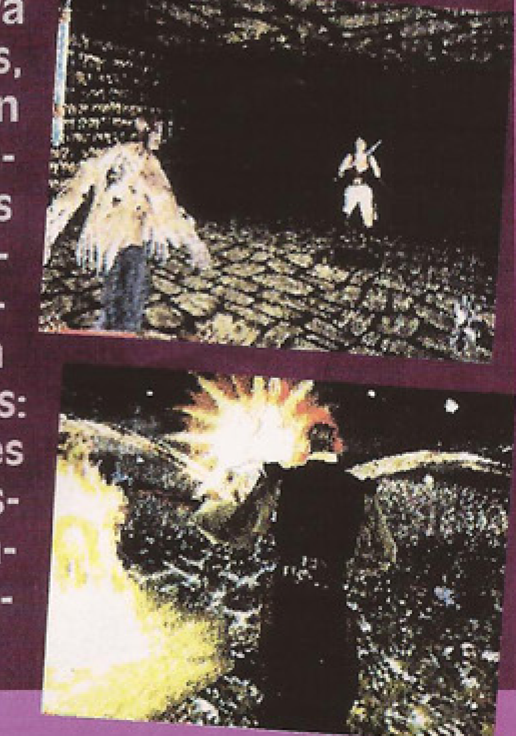


PlayStation/Kalisto Entertainment-Activision

NIGHTMARE CRIATURES

Este es un game fantástico, sangriento y aterrador, que te va a sorprender. Podés ponerte en el papel del sacerdotal Ignatius, o de la mujer pirata Nadia mientras recorrés los niveles en un mundo tridimensional a la manera de Tomb Raider, dando espadazos a lobizones, destripando harpías, y decapitando zombies con una variedad de armas. Los gráficos, aunque no tan detallados como los de Resident Evil, muestran bastante como para darte náuseas. La mayor parte de la acción ocurre cuando menos lo esperás: a cada rato salen criaturas de rincones oscuros, así que siempre tenés que estar muy alerta. Es un game que seguramente va a dar qué hablar a los gamemaníacos.





previews

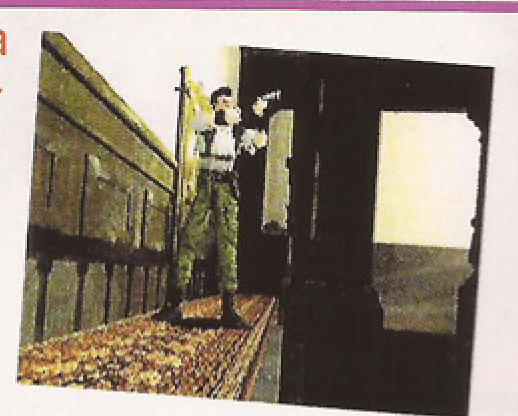
PlayStation/Capcom

RESIDENT EVIL THE DIRECTOR'S CUT

Vuelve Resident Evil con más sangre, diferente ubicación de los ítems y nuevos ángulos de cámara.

Resident Evil: The Director's Cut es un equipo de dos CDs que tiene tres games: la versión original de Resident Evil de 1996, la nueva Director's Cut, y un demo jugable de Resident Evil 2. Mientras que Director's Cut no es un juego totalmente nuevo, los elementos nuevos o alterados hacen que valga la pena echarle un vistazo, aunque vos ya hayás jugado el original hasta aburrirte: han cambiado cosas de lugar, han agregado más monstruos, y es todavía más violento. Si nunca jugaste Resident Evil, no te pierdas Director's Cut.

Los gráficos no son muy diferentes del juego original, excepto por algunos nuevos ángulos de cámara y cambios en la ropa de Jill y Chris. Los fondos siguen siendo nítidos y detallados, algunos de los nuevos ángulos de cámara ocultan nuevos monstruos y proporcionan nuevas sorpresas. El nivel de sangre y horror en la película inicial y las escenas renderizadas ha sido aumentado considerablemente.



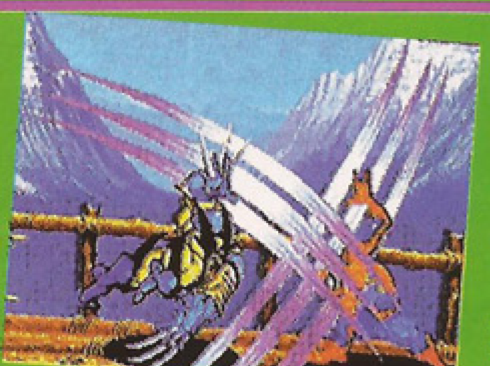
Los controles siguen siendo tan copados como en la versión original. Mover tu personaje y disparar las armas sigue siendo un placer. Aunque el game recorre territorio familiar, las sorpresas hacen que esta versión valga la pena.

También incluyen un demo jugable de Resident Evil 2. ¡Es un bocadito para tranquilizar a los fanas hasta que salga la esperada segunda parte!

PlayStation-Saturno/Capcom

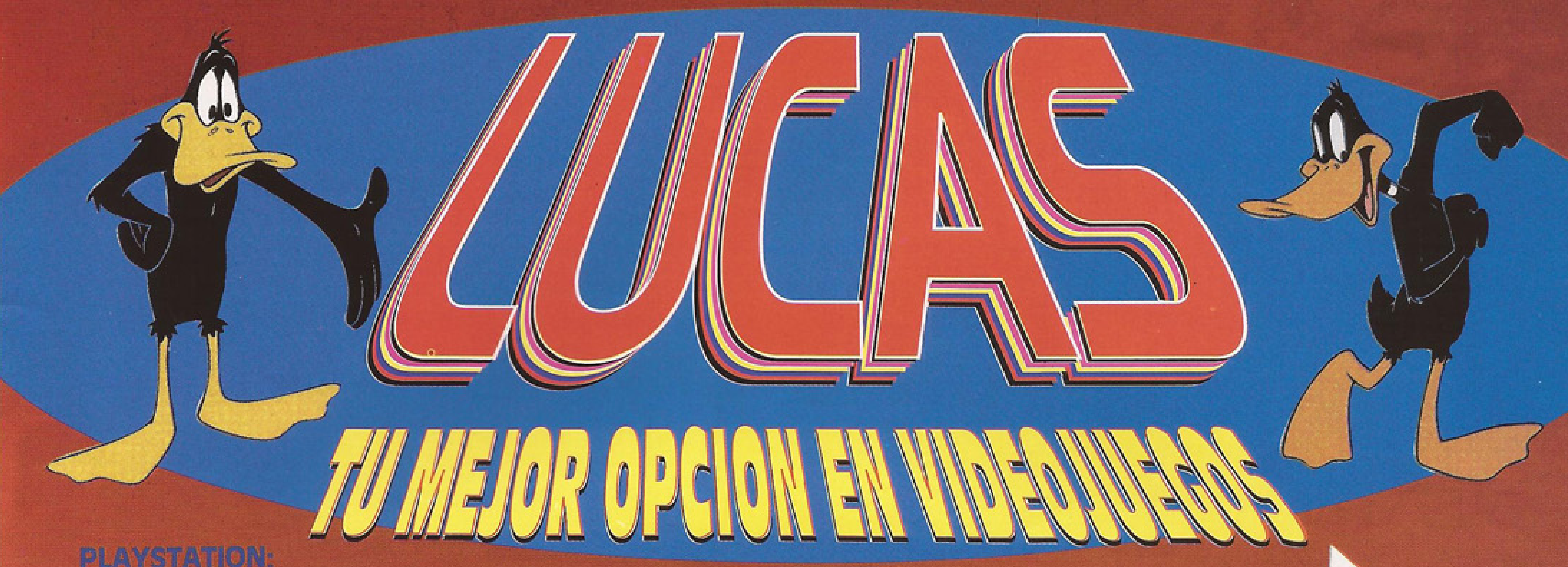
MARVEL SUPER HEROES

Marvel Super Heroes es uno de los games de lucha más esperados del año, y los fanas de las historietas así como los que se copan con los games de lucha querrán tenerlo en sus colecciones. Este game resulta tan bueno de jugar como la serie Street Fighter Alpha, y sus diez personajes te permiten luchar con los superhéroes y los supervillanos de Marvel: Hulk, Wolverine, Juggernaut, Iron Man, Psylocke, Captain America, Shuma Gorath, Blackheart, y Magneto. Cada luchador tiene golpes especiales muy poderosos, y fantásticos movimientos. También hay combos de impactos múltiples, lanzamientos por el aire, y golpes finales demoledores.



El único problema con la versión que vimos fue el retraso en la versión PlayStation. Esperamos que Capcom optimizará la velocidad, que es re-lenteja.

Algunos golpes toman hasta un segundo, creando la ilusión de que estás peleando en cámara lenta. Si se corrigen estos problemitas, podríamos tener un gran éxito.



PLAYSTATION:
METAL SLUG
GRAND TOUR RACING
TOMB RAIDER 2
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
FORMULA 1 '97
MOTO RACERS
MARVEL SUPER HEROES
CRASH BANDICOOT 2
PANDEMONIUM 2
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
FINAL FANTASY VII
CART WORLD SERIES
COOL BORDERS 2
DESTRUCTION DERBY 2
PORSCHE CHALLENGE
NUCLEAR STRIKE
TOURING CAR
FIFA '98
CROC
MDK
WIPEOUT XL
THE LOST WORLD
STREET FIGHTER COLECTION
FIGHTING FORCE

NINTENDO 64
LAMBORGHINI CHAMPION
CLAYFIGHTER EXTREME
INT. SUPERSTAR SOCCER
GOLDEN EYE 007
MISCHIEF MAKERS
TOP GEAR RALLY
F1-POLE POSITION
MACE
BANJO KASOOIE
SAN FRANCISCO RUSH
DIDY KONG RACING
EXTREME G

SATURN
WORLD WIDE SOCCER '98
SONIC JAM
STREET FIGHTER COLLECTION
FIGHTERS MEGAMIX
BIO HAZARD
METAL SLUG
DUKE NUKEM 3D
MANX TT
TOURING CAR
STAR TREK
DRAGON BALL Z

NINTENDO 64 - PLAYSTATION
SEGA SATURN - GENESIS
GAME GEAR - GAME BOY
CD ROM PC

TENEMOS MASCOTAS VIRTUALES

REFORMAS PLAYSTATION Y SATURN









GENESIS

CONSOLAS - CARTUCHOS - JOYSTICKS
ACCESORIOS - COMPRA - VENTA - CANJE
VOLANTES - SERVICE

¡¡NOVEDADES ANTES QUE NADIE!!




ULTIMAS NOVEDADES EN TITULOS DE PLAYSTATION, SEGA SATURN Y TODAS LAS CONSOLAS

DISPONEMOS DE CONSOLAS USADAS, SEMI NUEVAS

30 DIAS DE GARANTIA

TARJETAS DE CREDITOS HASTA 12 PAGOS
VISA - Argencard - Master Card

RESERVAS X TELEFONO

PRECIOS INMEJORABLES

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
SABADOS ABIERTO DE 9:30 A 19:30
ENVIOS A DOMICILIO SIN CARGO
EN LA ZONA E INMEDIACIONES

CABILDO 2040 LOCAL 104 - TEL.: 780-3103
GALERIA BOULEVARD LOS ANDES - C.P. 1428

Nintendo 64/Midway Home Entertainment

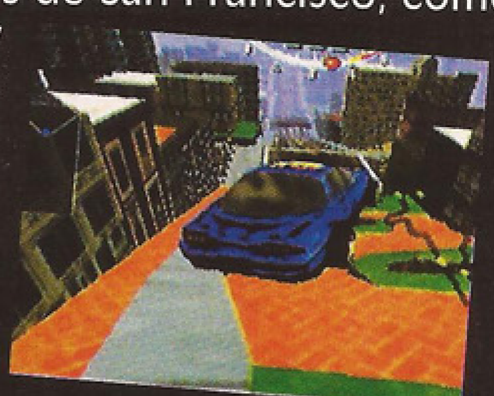
SAN FRANCISCO RUSH

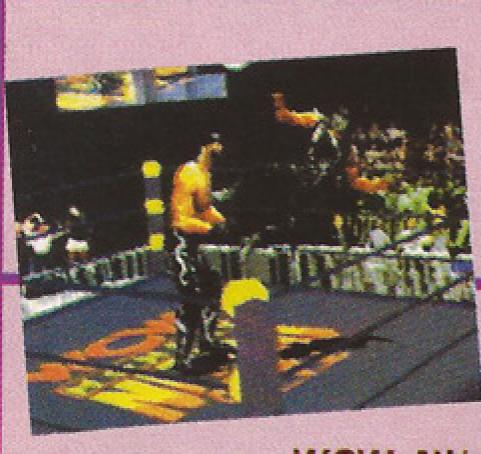
San Francisco Rush es como poder jugar con "Las Calles de San Francisco": corridas salvajes, estilo arcade, con enormes saltos y otras emociones de alto octanaje.

Este game es una versión del exitoso juego de arcade, y se juega como una típica persecución policial estilo Hollywood, con saltos locos y trompos que terminan en espectaculares choques. Hasta podés terminar sobre el techo de tu oponente. Para añadir a la emoción, el juego está lleno de secretos como un salto a una carrera sobre los techos o un atajo por la famosa calle curva de San Francisco, Lombard Street.

En cuanto a sus detalles, SF Rush llega al N64 con las ocho pistas y ocho autos de la versión arcade.

Dos jugadores podrán chocar sus paragolpes en Single Race y Practice Modes, y el joystick analógico se encargará de la conducción. Visualmente, SF Rush no es todo lo que era la alucinante versión para arcades. Midway echó mano a la niebla para ocultar las imágenes que saltan, y algunos efectos, como los rayos de luz en el túnel de la primera carrera, no son tan impactantes. Pero competir con los niveles de los arcades es mucho pedirle al N64, y se puede decir que SF Rush es un game de carrera muy lindo. Las pistas están llenas de lugares conocidos de San Francisco, como el Embarcadero y Chinatown, y los autos van acumulando gradualmente los efectos de la batalla por llegar primeros.





PlayStation/Inland Productions-T*HQ

WCW NITRO

El game de lucha más lindo hasta el momento, WCW Nitro llega al ring con gráficos alucinantes y un puñado de cualidades que deberían dejar contentos a todos los fanáticos de la lucha en cuadrilátero.

Los luchadores incluyen a 18 de los más duros y aguerridos de World Championship Wrestling y el New World Order. Scott Hall, Kevin Nash, Harlem Heat, "Hollywood" Hulk Hogan, Sting, The Giant, Dean Malenko, Eddie Guerrero, the Nasty Boys, Diamond Dallas Page, "Macho Man" Randy Savage, Arn Anderson, Lex Luger, Ric Flair, Jeff Jarrett, y Chris Benoit se atacan con todo el estilo Nitro, en algunas de las peleas más locas que se vieron en la pantalla.

Cada luchador ha sido capturado con una exactitud asombrosa como nunca se había visto en un juego de lucha. Cada acción, desde los desafíos hasta los golpes especiales como el Outsider's Edge y el Rack, se parece muchísimo a los movimientos del luchador real. Los luchadores incluso conservan su tamaño de acuerdo a sus proporciones reales, lo que le complica mucho la vida al pobre de Dean Malenko con su 1,70 m. de altura contra el Giant de 2,20m.

Nitro ofrece luchas de uno contra uno y por equipo, en tres modos: Exhibition, Versus y Title Match. Hay un anunciador, música, y una banda de sonido que incluye a White Zombie, Pantera y Helmet. El repertorio de cada luchador incluye más de 30 golpes de lucha auténticos, con episodios clásicos como los golpes a traición y los luchadores del New World Order que corren al interior del ring para golpearte si estás por derrotar a uno de sus compañeros.

EN SAN MIGUEL

LA GENTE DE SHOPPING-MANIA TE DESEA ¡¡FELICES FIESTAS!!

NOVEDADES PLAYSTATION
TOBAL 2 - THE KING OF FIGHTER '95 - INDY 500 HEXEN - TENCA - WILD ARMS Y MUCHOS MAS...
¡¡TODO EN OFERTA!!

SHOPPING-MANIA

ACCESORIOS NAVIDEÑOS:
ARBOLITOS, ADORNOS, LUCES, MUÑECOS DE PESEBRE



ACEPTAMOS MAQUINAS USADAS EN PARTE DE PAGO DE LA QUE QUIERAS LLEVAR

EXCELENTE ATENCION: ANTES DE LLEVAR UN CARTUCHO LO VES EN PANTALLA Y LO JUGAS.

SERVICE
PRESUPUESTOS SIN CARGO
TRABAJOS GARANTIDOS

JOYSTICK PARA PLAYSTATION

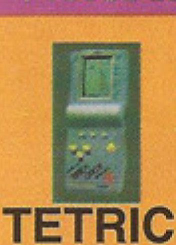
VIDEOJUEGOS

LLEGARON LAS MASCOTAS VIRTUALES

HAY MUÑECOS ARTICULADOS:
POWER RANGER, CABALLEROS DEL ZODIACO (VARIOS MODELOS), HERCULES, SAMURAI, TRANSFORMER, SPACE JAM, GARGOLAS Y TODOS LOS DEL CARTOON NETWORK

OFERTAS GAMEMANIACAS EN SEGA:
SOCCER DE LUXE
FIFA '97
MK3 ULTIMATE





TETRIC

¡¡ACERCATE HACETE AMIGO!!

PAPA NOEL VINO Y SE INSTALO EN NUESTRO NEGOCIO

CABLE RF PARA PLAYSTATION

ADEMAS TODOS LOS ACCESORIOS... JOYSTICKS, TRANSFORMADORES, CABLES, FICHAS, ADAPTADORES, ACOPLES, ETC, ETC, ETC.

VENTA Y CANJE DE CARTUCHOS NUEVOS Y USADOS
TE CANJEAMOS TU CARTUCHO DE FAMILY POR SEGA

Y LO QUE NO TENEMOS... ¡TE LO CONSEGUIMOS! ¡¡SIEMPRE MAS BARATO!!

¡¡ADEMAS TENEMOS DE TODO!!

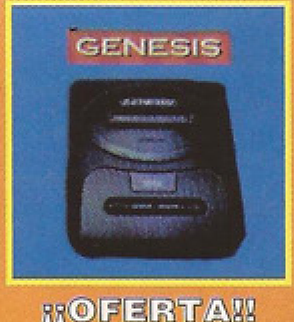


FAMILY





¡¡OFERTA!!



¡¡OFERTA!!



¡¡SUPER OFERTA!!

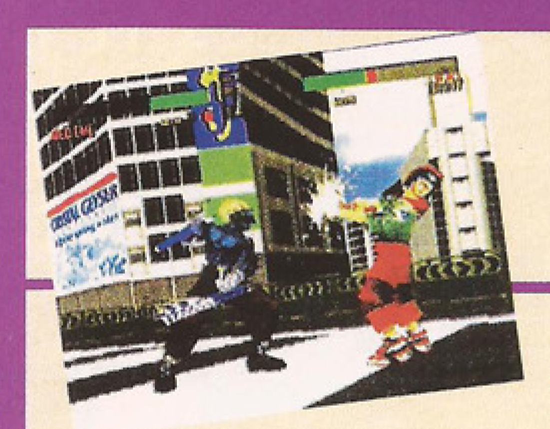


MAQUINA COMPLETA
¡¡OFERTA!!

ESTAMOS EN:

CASA CENTRAL:

- **ESTACION SAN MIGUEL - LOCAL 11 - (FRENTE A BOLETERIA)**
HORARIO: LUNES A SABADOS DE 7 A 21HS. DOMINGOS 9 A 17HS.
- **SUCURSAL I - LA PERLITA - MORENO - LA PLATA 751 Y POSADAS (A 100 MTS. ESC. 28 "MARCOS DEL BUENO") HORARIO DE 10 A 21HS.**
- **FERIA PERSA STAND 34 Y 35 - SAN MIGUEL**
- **FERIA DE OFERTAS STAND 7 - ITUZAINGO (VIERNES - SABADOS - DOMINGOS Y FERIADOS, ABIERTO)**



Saturno/Sega

LAST BRONX

Die Hard Arcade se combina con las luchas callejeras para darnos este game de lucha poligonal de Sega. Last Bronx parece un bombón para los fanas de este género.

Last Bronx no es simplemente otro juego de lucha: es otro juego de lucha de AM (el equipo responsable de Virtua Fighter y Fighting Vipers). Está basado en el juego de arcade de Sega, y es una fiesta de golpes en 3D que parece como una versión agrandada de Die Hard Arcade, con combos de multimpacto y golpes especiales a montones.

El game enfrenta a ocho de los más duros jefes de bandas urbanas en un torneo de luchas con armas: algunos usan nunchakus, algunos palos, y hasta hay uno que usa un martillo gigante. Todos tienen combates mano a mano especializados, así que podés esperar montones de luchadores arrojados al suelo, algunos combos con malabarismos, y una lucha de respuestas rápidas.



Todos los fondos están basados en escenarios auténticos de Tokio, y aunque el game no es tan espectacular como Virtua Fighter 2 o Fighting Vipers, es una excelente adición a la colección de games para Saturno, que se estaba quedando medio pobrecita.

Esperemos que en la versión final Sega mejore algunas pálidas que detectamos, como la música bastante irritante.

PlayStation/ The Neverhood- DreamWorks Interactive

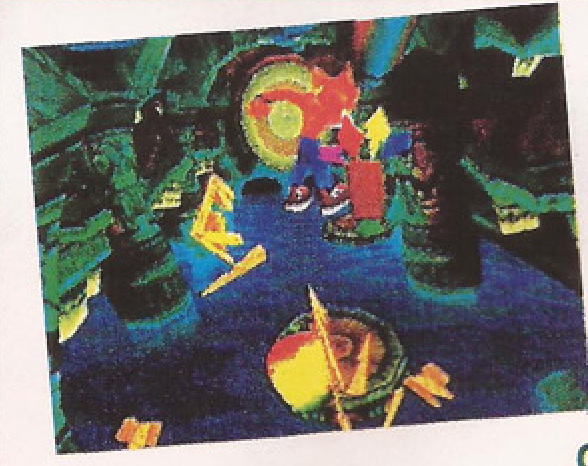
SKULLMONKEYS



Klaymen, el héroe del título para PC The Neverhood, ha vuelto para nuevas acciones en plataformas con Skullmonkeys. Klogg es de nuevo el enemigo, y esta vez se ha aliado con los malvados Skullmonkeys. Como The Neverhood, Skullmonkeys ofrece acción de scroll lateral, personajes de plastilina, más de 100 niveles y muchos rompecabezas copados. Mezcladas con la acción hay varias escenas de cine que redondean el argumento.

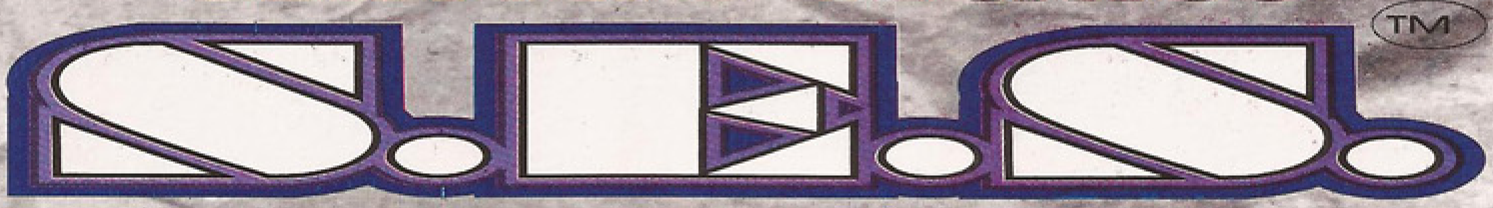
PlayStation/ Naughty Dog-Sony

CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK



Este simpático bichito de Sony vuelve para otro juego de acción divertida en Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes BAck. Sin embargo, esta segunda parte tiene algunas diferencias con el primer juego, principalmente las nuevas habilidades del personaje para deslizarse, balancearse y trepar. Crash 2 también es el doble de grande que su original, con más zonas secretas para encontrar y más enemigos para despachar.

SERVICIO TECNICO



Service Entertainment Systems

LES DESEA FELICES FIESTAS A TODOS NUESTROS CLIENTES Y AMIGOS POR CONFIAR EN NOSOTROS

AGRADECEMOS A:

La Cartuchera, Nissei (Zárate), La Bolsa, Star Game, Candilejas Club de Video, Cambalache (Suipacha), Broadway, Balmaceda, Pitufo, Emiliano Video Juegos (Quilmes), S.R.L., Importadora Francis, Casamundo, Power Game, Dr. Chip (Sta. Fe), Multiventas (San Juan), Video Visión, Shopping Manía, Video Nico, Crazy Game, J.R. Electrónica, Genesis (Quilmes), V.S. Video Club, Video Club Le Film, Hobby Showcenter, Hobby Shop. Soleil, Hobby Spinetto Shop., Hobby Shop. Caballito, Hobby Mar del Plata, Bugs Bunny, Status (Campana), Super Visión, Free, Tason S. A., Center Game

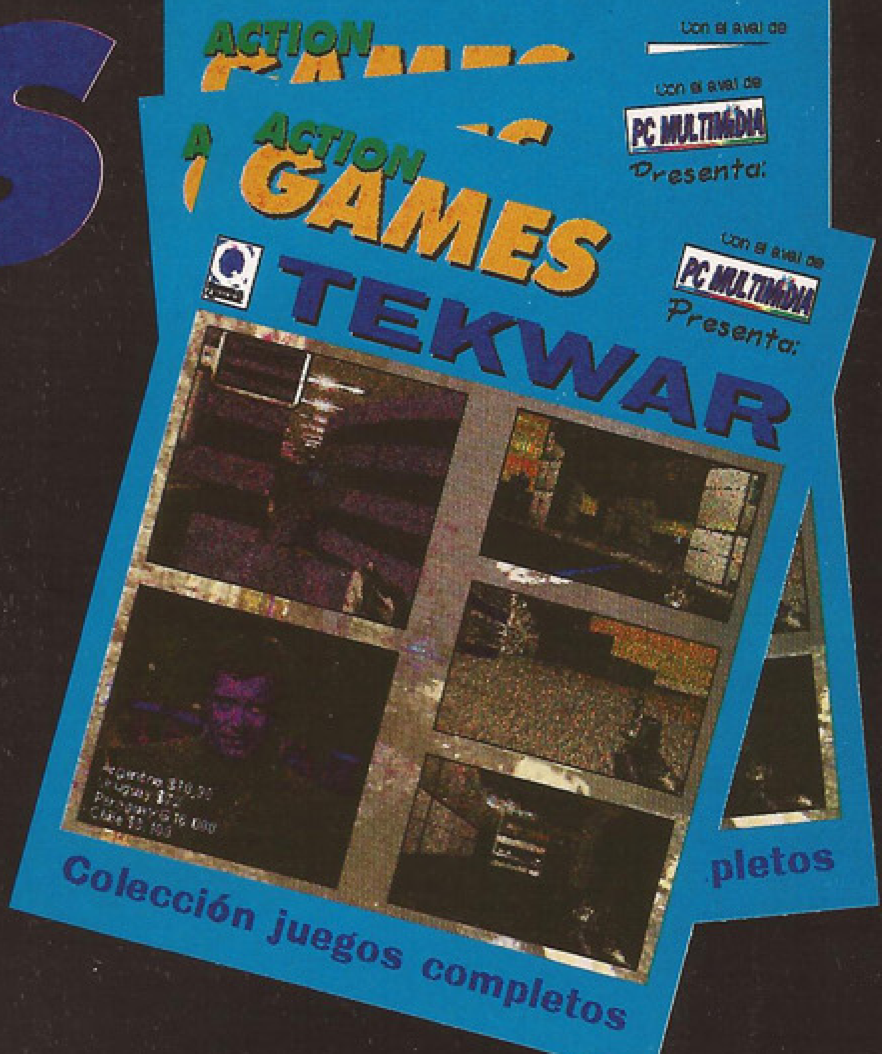
Un agradecimiento especial a la revista ACTION GAMES y a nuestros clientes particulares

Consultas telefónicas al 951-9421

Horario: lunes a viernes de 10:00 a 19:30 hs., sábados de 9:30 a 14:00 hs.

Juan Domingo Perón 2338 - 1º Piso

ACTION GAMES



YA ESTA EN TODOS LOS QUIOSCOS POR SOLO $10.-



COLECCION JUEGOS COMPLETOS



NBA LIVE '97



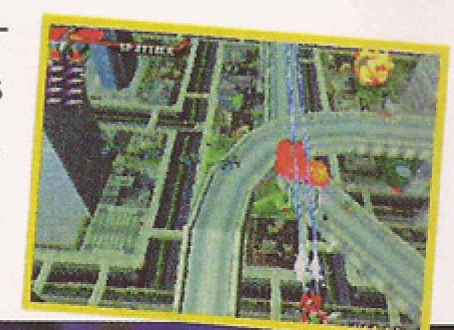
Pantalla de Trampas - En la pantalla Game Setup: L1, X, X, L1, X, ■, R1, X, ■, R1, ●. Esto te puede llevar a la Credits Screen. Luego presioná y sostené simultáneamente: ↑+→+▲+■. Ahora, poné un partido de exhibición, y cuando llegás a la Loading Screen, presioná y sostené: L1+R1+↑+→+▲+X+■+●. Sostené estos botones durante toda la pantalla de carga. Si lo hiciste bien, deberías entrar en la Hidden Cheat Screen. Va a aparecer una lista de jugadores. Dependiendo de qué control tengas, podés cambiar la altura de los jugadores presionando L1 y L2. Presioná el botón Start para tener acceso a la "Outdoor Court" (cancha al aire libre). Presioná la ↑ para tener acceso a "Chameleon Mode". Cuando hayás terminado de jugar con las opciones de la Cheat Screen, presioná ▲ y X al mismo tiempo y empezá tu juego. Para Stage Select: presioná L2, R1, L1, R2, ←, →, ●, ■, R2 y L2. Si lo hiciste bien, va a aparecer una pantalla de Stage Select.



RAYSTORM



Más Créditos - En la pantalla del título, simplemente presioná Select continuamente, hasta ganar 9 créditos. ¡Re-fácil! (Ojo, lo hicimos en una versión japonesa. Si no te da resultado ...olvídalo, man).



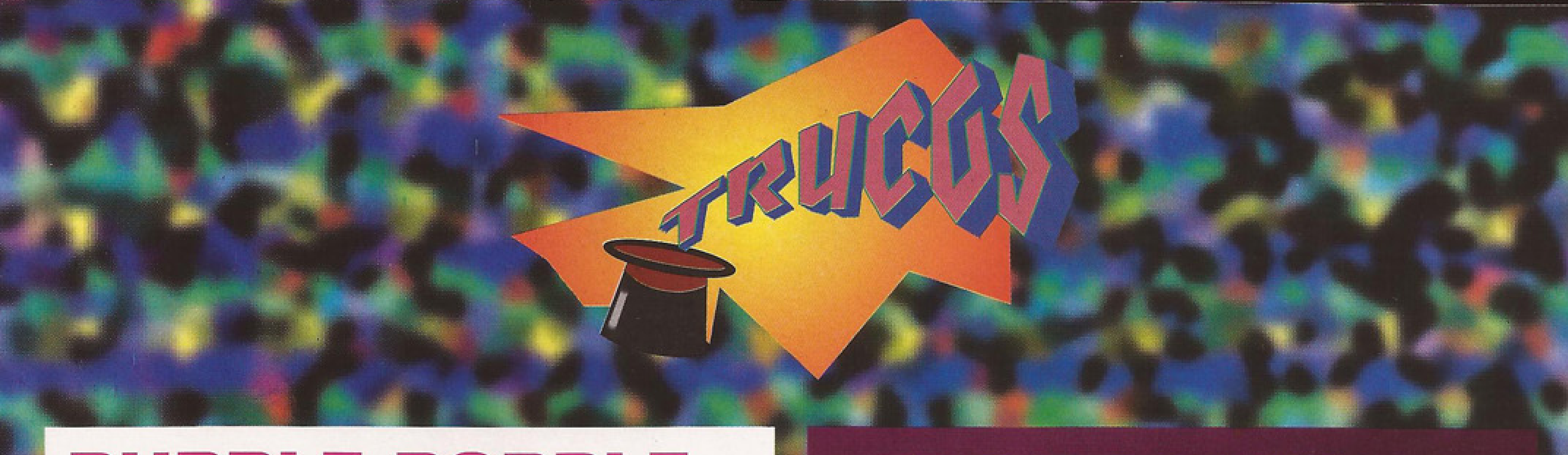
EARTHWORM JIM 2

Pantalla de Trampas - Mientras jugás un game, presioná Start para hacer pausa. Presioná los botones A, C, C, A, B, A, B, ←. Si lo hiciste bien, la pantalla va a mostrar muchas opciones.

DONKEY KONG COUNTRY 3



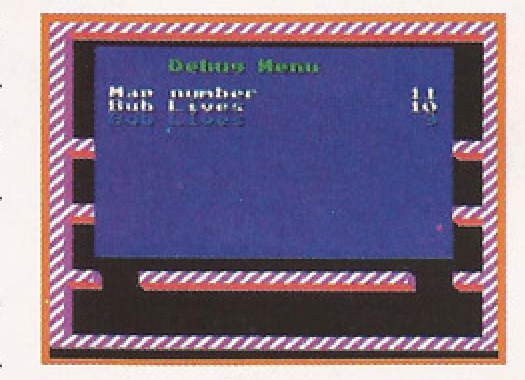
Códigos Ocultos - Cuando estás en la pantalla Game Select, presioná los botones de arriba en este orden: L, R, R, L, R, R, L, R, L, R. Ahora el game te va a pedir un código, poné alguno de éstos: **MUSIC** te permite tener acceso al Music Test Mode. **TUFST** elimina los barriles de Continue. **HARDR** hace más difícil el juego. **LIVES** podés empezar el juego con 50 vidas. **ASAVE** salva automáticamente el juego después de completar cada nivel. **COLOR** cambia el color de las ropas de Dixie y Kiddy. **MERRY** esto activa el Christmas Mode, que cambia algunos gráficos en niveles de bonus. **WATER** te permite entrar por la cascada al noroeste del comienzo. Adentro encontrás un juego de cristales donde podés ganar monedas de bonus. **ERASE** borra los récords de Best Time (Mejor Tiempo); cuando lo ponés Dixie se queja



BUBBLE BOBBLE



El Game Original y Debug Mode - Estos códigos te van a permitir volver mucho más piola a este game. Ingresalos en la pantalla del título.



Debug Mode: ↓↑ ↓ ↑ → ↓ ← ↓ ↑ ↓. Presioná R2 para ver las Debug Options durante el juego.

Game Original: → ← ↑ ↓ ↑ ↓ ↑. Las zonas secretas van a aparecer en 20, 30 y 50.

WWF: IN YOUR HOUSE



Trucos Alucinantes - En cualquier momento de tu match de lucha, presioná Start para hacer pausa y luego ingresá los siguientes códigos para lograr estos efectos:

Apagar Jugadores de Computadora - ← ← ↑ ↓, R2.

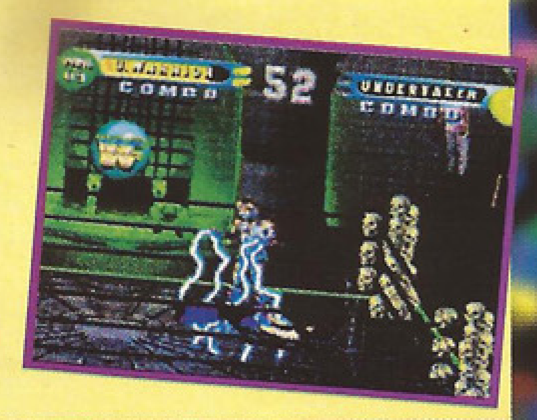
Grandes Daños - ↑ ↑, L1, L2, ↓.

Combos al Mango - R1, L2, R2, L2, →.

Pequeños Daños - ↓, ↑, L2, →, ←.

Super Pin Automático - ↓ ↓ ↓ ↓, L1.

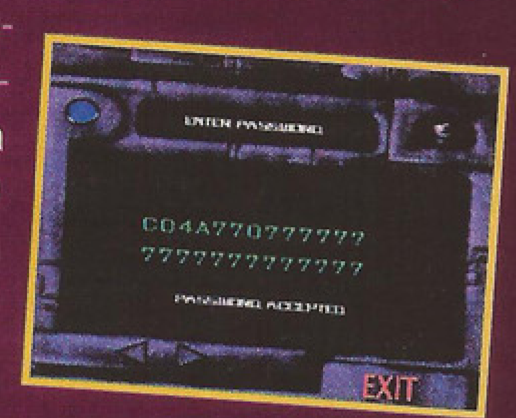




IRON MAN/X-O MANOWAR IN HEAVY METAL



Passwords Totales - Estos passwords te van a permitir conseguir armadura completa, energía ("boost") armas y 99 vidas. En la pantalla de passwords, ingresá uno de estos códigos:



Nivel Final - Un Jugador - C04A770777777 7777777777777

Nivel Final - Dos Jugadores - C02A77X777777 7777777777777

PERFECT WEAPON



Invencibilidad - Este código te va a hacer invencible durante todo el game y tu barra de vida nunca va a bajar. En el game, presioná Start para hacer pausa. Después presioná rápido CIRCULO+CUADRADO+→ al mismo tiempo. Soltá y después presioná rápido ←+R1+R2 simultáneamente. Vas a oír un sonido que te confirmará que el código es correcto. Cuando te encontrás con enemigos, desde ahora no vas a sufrir más daños.



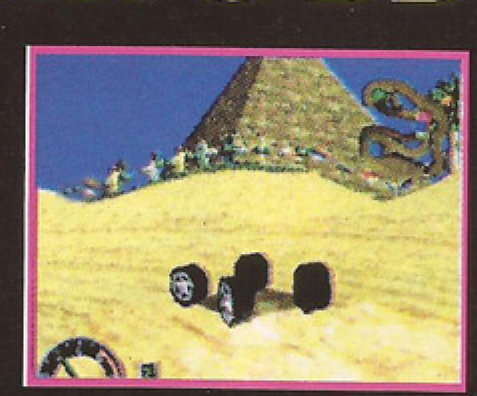


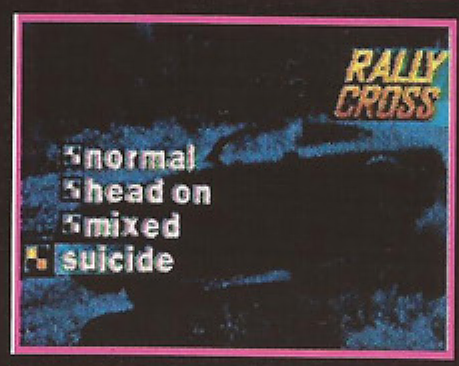
PLAYSTATION

RALLY CROSS

Variantes Cómicas - Para reírte un poco, empezá una nueva temporada y poné alguno de estos códigos como nombre de la temporada. Después salí de la pantalla y empezá la carrera.

Carrera sin choques: **banzai**
Carrera con gravedad: **radbrad**
Carrera con gravedad extra: **stone**
Carrera con autos livianos: **float**
Carrera con autos más livianos: **feather**
Carrera con menos tracción en los neumáticos: **spinner**
Carrera con neumáticos más anchos: **fat_tires**
Carrera sin ruedas: **no_wheels**
Carrera solamente de ruedas: **wheels**

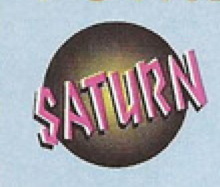






Niveles Difíciles:
Acceso a Suicide Mode: **weeoo**
Acceso a temporada profesional: **im_a_pro**
Acceso a temporada de veteranos: **vet_me**

TOMB RAIDER



Muchas Armas Nuevas - Andá a la Inventory Screen dentro de un game e ingresá el código de armas: X, Y, X, Y, Z, Z, Z, Z, Y, Z, Y, X, X, X y Start. Lara va a hacer un sonido. Ingresá el código Level Skip: Z, Y, Z, Y, X, X, X y Start en la pantalla "End to Title". Lara va hacer otro sonido. Luego presioná A para saltar de nivel. Continuá con este código para completar el game y volver a la pantalla Inventory. Ingresá el código de armas una vez más. Ahora, ingresá el código Level Skip para proceder al siguiente nivel y luego andá al Inventory y vas a ver que hay una nueva variedad de armas.

SATURN

DARIUS GAIDEN

Nueve Créditos - En la pantalla Start/Options presioná: X, A, ← → ←, luego sostené ← y presioná X, C, Z, A, → →.

Si lo hiciste correctamente, deberías oír un sonido. Empezá a jugar.

NINTENDO 64

MORTALKOMBATTRILOGY

Invertí las Babalities - Jugá normalmente contra la computadora u otro jugador. Perdé y esperá que aparezca el "Finish Him/Her". Si tu oponente te hace una Babality, presioná y sostené High Punch+Low Punch+High Kick+Low Kick antes que tu oponente termine su secuencia en su control. Tu personaje va a cambiar de un bebé a un adulto, y después va a explotar en una sangrienta Fatality.

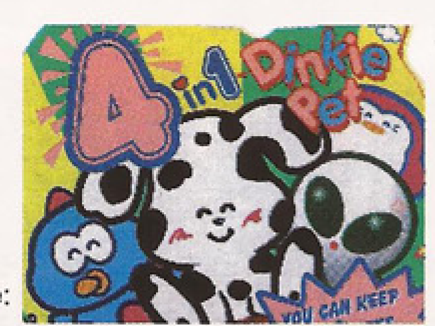


THE VIRTUAL & ROBOT STORE

MASCOTAS VIRTUALES !!!

Tenemos las mas finas, inteligentes, interactivas, novedosas y originales !!!

Ellas nacerán y deberá cuidarlas, darle de comer, beber, limpiarlas, jugarle, disciplinarla. Ellas duermen y se despiertan. Se vuelven cada día mas grandes a traves de su pantalla LCD...



Línea de buena calidad y funcionamiento: pingüinos, Aliens, godzilla, T-Rex, 101 Dalmatas, No confundir con imitaciones.

Tenemos la nueva línea 4 en 1, podrás cuidar de cuatro mascotas simultáneamente: Dino,Penguin,Alien y Dog.

Tenemos la nueva generación de mascotas de 7 teclas !!!

Smarty Time. Para que aprenda y crezca junto a vos.
Este niño llamado Rikou, necesita de su cuidado. Debe ir al colegio primario, secundario y por ultimo a la universidad . Realizara diferentes actividades: Matemáticas . Ingles. Conocimiento general .Deporte . Arte: Podrá dibujar libremente en pantalla a traves de los cuatro botones de dirección y la tecla de enter. Música. Deberá alimentarlo, dejarlo ver TV, disciplinarlo, apagarle la luz cuando se va a dormir, hacerlo estudiar, deberá tomar el colectivo... Como resultado Rikou podrá ser un Doctor, un trabajador, delincuente, dependiendo de su enseñanza...



Excelente calidad, estas mascotas tienen inteligencia, pueden ser entrenadas !!! mejores imágenes y podes darle nombre.

Giga Pets

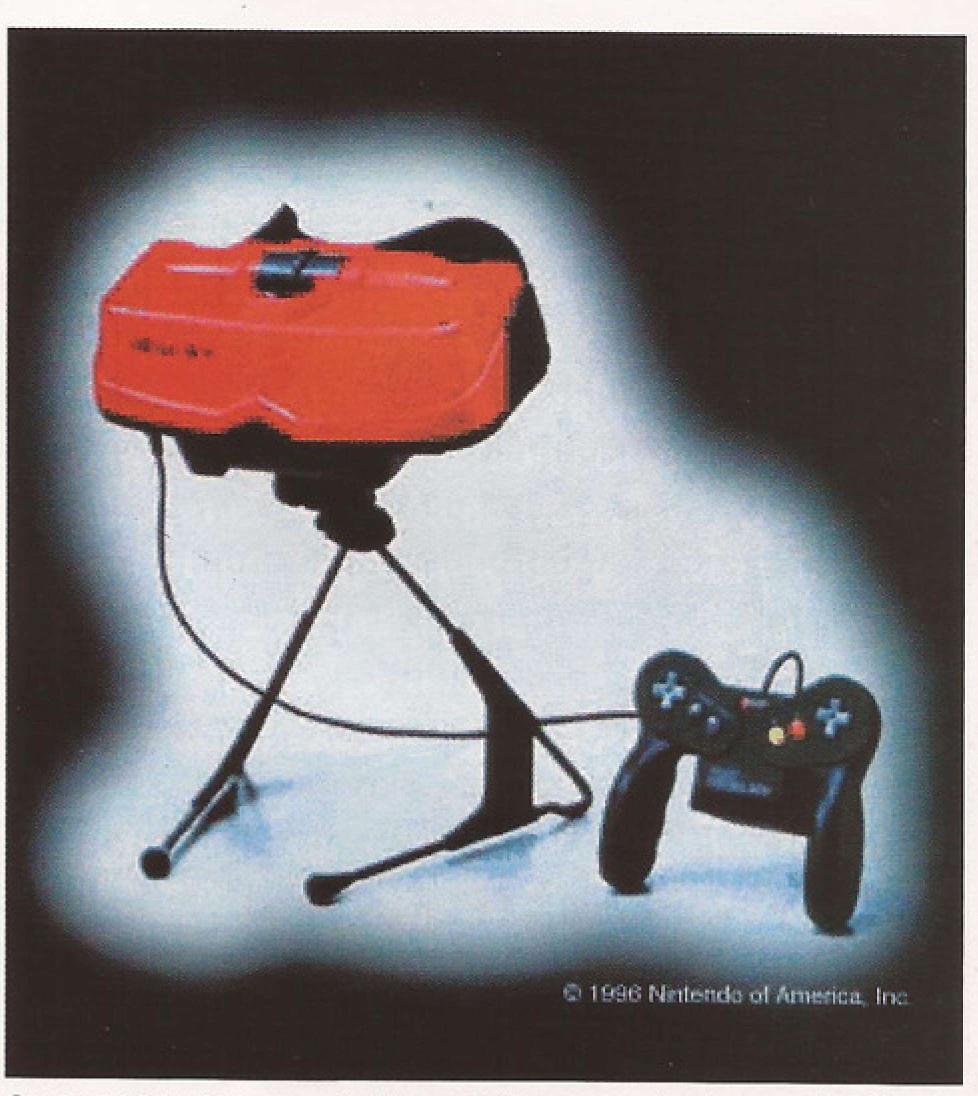
Ahora , tambien la Rana y el Oso koala con el sonido real de tu mascota.

Pedí estos modelos originales, que tengan el logo de SCM



Nueva Version de 32 bits!!!
Ahora, podes jugar en tres dimensiones con Virtual Boy!!! con este juego de realidad virtual.

Visión a traves del visor tridimensional 3D, sonido estéreo 16 bits!!! procesador de 32 bits, cuatro juegos incluidos: Mario Tennis, Golf, Red Alarm, V-Tetris.



Control doble de mano, de alta precisión, para estos juegos de ultima tecnología. Incluye dos pads para el control de dirección y profundidad de juegos virtuales. Dramáticos efectos 3D, por medio de su visor de alta resolución. Sonido digital con parlantes incorporados, efectos de sonido e increíble realismo.
No requiere TV, ni computadora, para jugar.

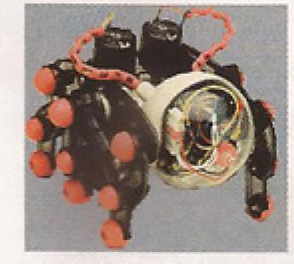
Otros cartuchos: Galactic Pinball -Jack Brothers - Nesters Funky Bowling - Panic Bomber - Teleroboxer - Vertical Force - Virtual League Baseball - Waterworld - Red Alerm - VTetris - Wario Land - Mario Clash

Impresiona a tus amigos armando nuestros kits de robotica!!!

Tenes robots que escuchan, siguelineas, con visión, que caminan. Consulta, gran variedad!!!



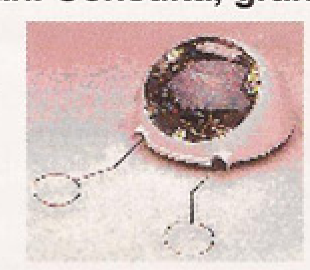
Football Robot Compra dos de estos y realice con sus amigos sus campeonatos de football!!!



Robot caminante evade objetos a su paso por infrarrojo.



Robot que escucha.



Robot programable con sensores, y dibuja. opcional para PC !!!



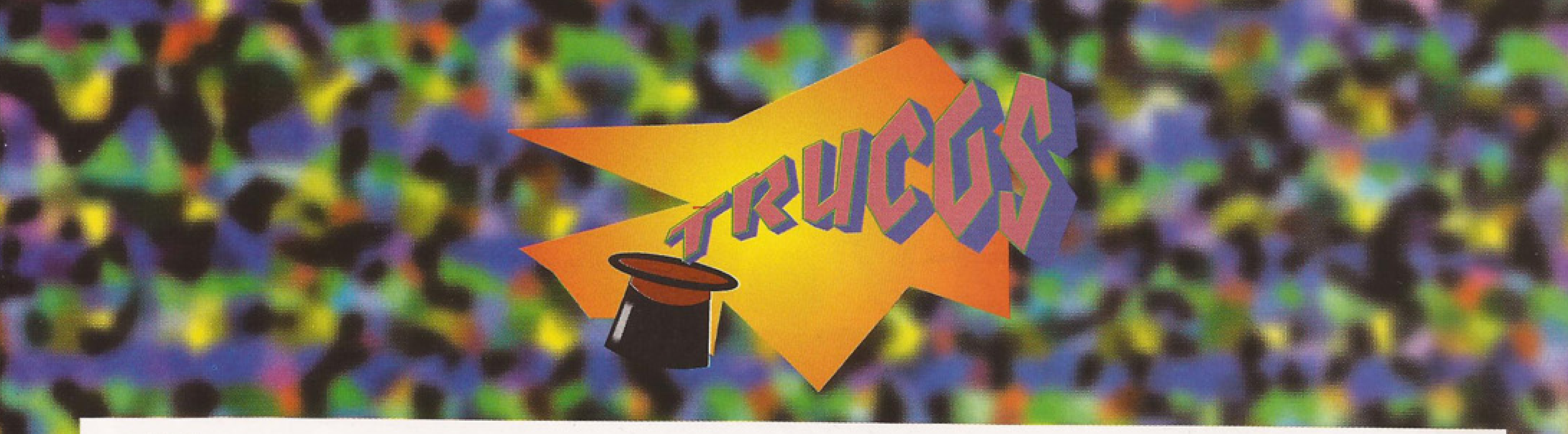
Robot sigue líneas. Dibuja una línea y el la seguirá.

Para Argentina, Los precios no incluyen IVA.

Envíos al interior contrareembolso - VISA y MasterCard - Son bien venidos distribuidores

SCM International Venta telefónica: 857-3121

Tel/fax: 857-3121 / 154404309 . Email: sistcont@Impsat1.com.ar . - Visita www.cybernomo.com





TNN HARDCORE 4 X 4

Modificar los Menu Bars - En la pantalla Main Menu, accesá el Race Type (ícono Volante) y elegí "Time Trial" dentro de esta opción. Después, obtené acceso al ícono Llave. Ahora destacá "1 Driver" y presioná A. Elegí cuatro corredores. Mové hacia abajo y cambiá el número de vueltas a una. Mové hacia abajo de nuevo y obtené acceso al ícono "Edit Names". Ingresá los nombres para cada jugador en este orden: Fiddle, With, Vehicle, Mekanixs. Poné las cuatro palabras en los cuatro lugares para nombres de los corredores. Presioná el botón B. Mové a "Begin Race" y empezá. Mientras jugás, presioná los botones superiores L y Z simultáneamente para hacer subir las barras en el Menu "Fiddle", presioná Z para ir hacia adelante y X para ir hacia atrás a través de los Menu Bars. Podés modificar la gravedad, rigidez, largo de los resortes, extensión de las ruedas, amortiguadores, velocidad de conducción, momento de inercia, potencia del motor y factor de fricción. Usá los botones superiores L y R para aumentar o disminuir la cantidad de cada factor en la barra.

Acceso a Todos los Tipos de Clase -Seleccioná el Time Trial Option y luego obtené acceso al ícono de la Llave de nuevo. Elegí One Driver y Three Laps. Mové a "Edit Names" y poné como tu nombre NOVICE_ _ (van dos espacios después de la palabra). Presioná el botón B dos veces para volver al Main Menu. Destacá la Class Option (ícono Manos) y obtené acceso a ella. Ahora vas a poder jugar en las clases Pro y Extreme.

Trucos Varios -Este último conjunto de trucos hay que ingresarlos mientras el juego está en Pause. Las letras corresponden al control: U= Up (↑), D=Down (↓), L= Left (←), R=Right (→).

RALLYDULL: añade una visión de cámara fija

CRAZYCAR: tres Boosts más cuando no quedan más.

ABRACADABRA: convierte los autos en tanques en el Desert Level.

LLLAAALLLAAA: hace que la vuelta sea la última cuando estás en el primer puesto.

BLACCAR: te convierte en el camión escolta

DAZCRAZYDAZ: permite comentario de posición final alternativa.

CARDULLDULLDULL: permite editar la trampa de la física.



Códigos Divertidos -Ingresá estos códigos en la pantalla "Edit Names" en Time Trial Mode. Después de poner los códigos, vas a notar una carita en la parte superior de la pantalla que indica que el código entró correctamente.

Tiempo extremadamente malo (llueven ranas verdes): RAINFROG

Acceso a un camión oculto de apoyo: MAINLINE

EAGLE MAX ES LO MAXIMO EN CONTROLES

SHOTS

Un control aguantador y copado para los simuladores de vuelo y carreras

Si sos un gamemaníaco con una fuerte adicción por los games de simuladores de vuelo (o incluso de las carreras de auto), y no has encontrado todavía el joystick de tus sueños para tu PlayStation, alegrate, porque se viene tu Eagle Max.
Se trata de un control lleno de ventajas. Hasta tiene una opción analógica así como Digital Control Modes. Podés programar movimientos y maniobras para hasta cuatro games diferentes. El diseño de la palanca es excelente y te permite esquivar sin esfuerzo a tus enemigos o competidores.
El mismo joystick tiene tres modos de operación diferentes, incluyendo un Wheel Mode para los fanas de las carreras de autos. También es totalmente programable para permitirte adaptarlo a tus gustos. Y por último, es tan resistente que se lo podés prestar a tu sobrinito sin miedo...
Resumiendo, tiene las siguientes ventajas: es ideal para games tridimensionales; sirve para simuladores de carreras tanto como para simuladores de vuelo; es muy resistente y va a aguantar muchas peleas en la pantalla o en el piso; la facilidad de movimientos es un sueño. Y para que no digás que no te pasamos la posta, acá va una crítica: los botones L1 y R1, Select y Start están un poco demasiado juntos, lo que es algo molesto cuando estás embalado en una batalla.

★ Recientemente la empresa Take Two Interactive adquirió los bienes de GameTek Inc., lo que incluye una oficina europea de ventas y distribución, un estudio de desarrollo canadiense (Alternative Reality Technologies) así como los derechos mundiales sobre varios títulos para Game Boy, junto con los derechos para desarrollar Jeopardy! y Wheel of Fortune para el Nintendo 64. Los games incluirán acertijos y rompecabezas totalmente nuevos, así como una opción que permitirá al jugador controlar los ángulos de la cámara y alternar entre diferentes puntos de vista alrededor del ambiente. Jeopardy! contará con la presencia de una versión animada de Alex Trebek, y Wheel of Fortune incoporará metraje de video de Vanna White. Se espera que los títulos saldrán para Navidad.

★ Sega ha unido fuerzas con dos de los principales DJs "underground" del mundo, Commander Tom y DJ Mars, para crear un mix para clubs de baile con la música de su exitoso game para el Sega Saturno, Fighters Megamix. La canción, titulada "FIghters" debutó en el programa "Lighted" de la FM de Los Angeles KLYY, y se espera que saldrá como un single en estos días. Commander Tom y DJ Mars son mejor conocidos en todo el mundo por su música para bailar.

JUEGUITOS GALACTICOS





La empresa Tiger está a punto de presentar sus Star Wars Giga Friends en el mercado. Ya tienen listos tres: Yoda te va a dar consejos sobre la Fuerza, te va a enseñar autocontrol y prudencia, y la habilidad de adivinar correctamente. Periódicamente explica trozos de sabiduría Jedi.

R2-D2 es otro de los personajes de estos juegos. Vos vas a poder programarlo para resolver rompecabezas, esquivar soldados del Imperio y ayudarlo a salvar a la princesa Leia. R2-D2 también puede ser programado para hacer diferentes cosas en la pantalla. A la noche baja su potencia para recargarse, y hasta podés darle un baño de aceite para limpiar sus circuitos.

Rancor es el más feroz de los Giga Friends: su alimento consiste en personas que son arrojadas a su pozo. Pero estará bajo tu control. Los tres van a estar disponibles a partir de noviembre, y se espera que en Yanquilandia costarán entre 9,99 dólares y 12,99 dólares.

DISNEY EN DEPORTES

Radical Entertainment, un desarrollador de software con base en Vancouver, recientemente puso un estudio de desarrollo en China Basin en San Francisco. Alquilaron una enorme oficina durante 5 años. Y todo esto ¿para qué?

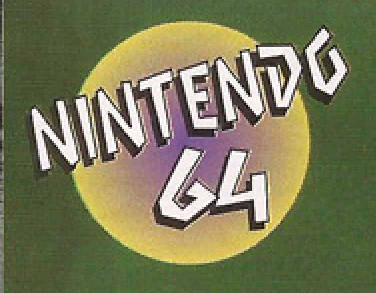
Aunque la compañía se ha negado a hacer comentarios, se sabe que hicieron un acuerdo de licencias con el estudio deportivo ESPN de Disney. El trato podría permitir a Radical desarrollar y publicar una variedad de títulos deportivos basados en los contactos de ESPN con los deportes más importantes. También se supo que Radical ha pedido a la Liga Mayor de Béisbol una licencia oficial. El primer game deportivo estaría basado justamente en el béisbol, seguido por otros de carreras, fútbol y Xtreme Sports.

Actualmente Radical tiene 150 empleados en Vancouver y está por contratar a otras 75 personas. Además, recientemente contrataron a Scott Rohde, un conocido productor de Sega Sports, y a David Dempsey, un capo de las relaciones públicas, quien pasó 10 años trabajando para EA Sports antes de llegar a Sega.

ESPN es un líder mundial en deportes y tiene muchos admiradores entre los espectadores televisivos gracias a sus canales de cable ESPN y ESPN2. También tiene un sitio muy popular en la Web ESPN Sportzone (www.espn.com).

★ Namco y Squaresoft de Japón han unido sus fuerzas, y anunciaron planes de que las dos van a firmar un acuerdo de licencias. Squaresoft desarrollará software basado en el hardware System 12 de Namco, y Namco se encargará de la fabricación y distribución. Hasta ahora, Square se ha dedicado al mercado de consumidores, pero ambos consideran que esta alianza será muy beneficiosa en varios aspectos. No solamente ayudará a fortalecer su posición como un desarrollador de software líder, también les dará más presencia en el mercado comercial de alta tecnología. Dream Factory, un subsidiario de Square, estará a cargo del desarrollo del primer proyecto de software. Se trata del mismo grupo de diseño que desarrolló Tobal No. 1 y Tobal 2 para el PlayStation de Sony. El nuevo game utilizará las capacidades tridimensionales del System 12. Se esperaba que el game debutara en la exposición JAMMA que se realizó en Japón. System 12 es el mismo hardware que se usó en el copadísimo arcade de Namco Tekken 3. Es una plaqueta de alto rendimiento desarrollado en cooperación con Sony Computer Ent. Uno de los directivos de Namco de América expresó su satisfacción por haber unido fuerzas con Squaresoft, quien según esperan desarrollará games de alta tecnología en System 12 que fortalecerán la posición de Namco en el mercado de videojuegos.





International Superstar SOCCER

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
Konami
Fútbol
1 a 4 jugadores

★ Si todo resulta como promete, parece que éste será el mejor game deportivo para el N64 en el mercado ...y algunos piensan que podría ser el primer game de fútbol de la próxima generación.

★ La interfaz para las patadas de córner es intuitiva y re-original.

★ Podés revivir cada segundo de gloria o de rabia viendo los goles con las cámaras múltiples de replay.

★ Después de cada gol, disfrutá de las celebraciones, algunas muy cómicas.

★ El arquero tiene un repertorio alucinante de zambullidas y saltos. Y si lo ponés en A1 a su nivel más alto, se convierte en una pared de ladrillo impasable.

¿Un game de fútbol japonés? Por lo que dicen, si los jugadores japoneses fueran tan buenos como este game, serían campeones en Francia sin gastarse mucho.

Konami es conocido desde hace rato por sus juegos de fútbol buenísimos. Un game llamado Perfect Striker, para el Nintendo 64, debutó en Japón poco antes de la Navidad pasada, y ha recibido montones de elogios desde entonces. Finalmente, bajo su nuevo nombre de International SuperStar Soccer, está llegando a las costas de América (empezando por Norteamérica, claro), donde pronto podremos comprobar si es cierto que es el mejor game de fútbol que ha salido hasta ahora.

LOS GRÁFICOS

Lo que primero nota el que juega SuperStar son sus gráficos tridimensionales muy detallados y copadamente animados. Y no solamente son lindos, sino también muy realistas: por ejemplo, los jugadores miran a su alrededor buscando la pelota, y cuando la tienen, giran la cabeza para encontrar a quién pasársela.



CONTROLES

El control analógico te permite mover a los jugadores a velocidades variables. A medida que presionás con el joystick en una dirección, el jugador pasa de un trote suave a un paso más rápido hasta llegar a una carrera con todo. Además, hay una variedad de agresiones, lesiones, y saltos del arquero, y algunas de las celebraciones de los goles son muy divertidas.



EL JUEGO

Aunque tiene, como ya dijimos, mucho humor, este título también trae lo suyo para dejar contentos a los jugadores "serios". Hay montones de opciones para el director técnico, que le dan una gran profundidad al game. Este tipo de gamemaníaco se va a copar con varias estrategias diferentes como la "Offsides Trap" y el "Counteratack on the Fly". Si hacés Pause, podés elegir individualmente en qué zona del campo querés colocar a cada jugador. Los jugadores, de paso, tienen medidores de resistencia y actitud: por ejemplo, cuando alguno es blanco de muchos foules, se pone furioso, y esto modifica su actuación.

A diferencia de muchos juegos deportivos, la inteligencia artificial que lo respalda es excelente, y puede ser alterada para proporcionar diferentes niveles de desafío. Los niveles A1 se dividen entre el equipo y el arquero, lo que te permite cambiarlos por separado.

ACTION GAMES

PRESENTA

COLECCION JUEGOS COMPLETOS



YA ESTÁ EN LOS KIOSCOS LA COLECCIÓN JUEGOS COMPLETOS

TekWar está basado en el libro de William Shatner, el capitán Kirk de la famosísima serie Viaje a las Estrellas.

El argumento del game es extremadamente fiel al del libro y en el juego abundan los gráficos realistas en 3D (3 dimensiones) y usa la perspectiva de primera persona. Es decir que reúne todos los ingredientes necesarios en un juego de acción y, además, trae un montón de aventuras que brindan aun más emociones y permiten que el usuario junte pistas importantes. Uno de los grandes atractivos del juego es, sin duda, la participación del propio William Shatner. El personifica a Walter Bascon, el dueño de la agencia Cosmos, y aparece en videos antes y después de cada misión.

FIESTAS...



"VIDEOJUEGO"

IAS FELICIDADES

CON LA MEJOR CALIDAD, ATENCION,
S LAS COSAS EL MEJOR PRECIO

ONES DE PLAYSTATION









TASY VII	NASCAR '98
VIPERS	COOL BORDERS 2
FORCE	MAXIMUM FORCES
BUR	MARVEL SUPER HEROES
EIGN	ODD WORLD
OF DEEP	FANTASTIC FOUR
ADE USA	DARK LIGHT CONFLICT
JB -ZERO	MANX TT
STRIKE	FELONY 11-79

eléfono y recibirlo en tu casa
trador, más gastos de envío.
on garantía escrita -
OR • ENVIOS A TODO EL PAIS

L: (01) 865-8178
UENOS AIRES (FRENTE A PLAZA ONCE)
SABADOS DE 9 A 21 HS.
7 ESQUINA 8, GALERIA FORUM, LOC. ARRIBA
DOS DE 9 A 13 Y 16 A 20 HS.
E-MAIL: POWERGAME@OVERNET.COM.AR

ATENCION CLIENTES: NUESTRA SUCURSAL DE LA PLATA TIENE LOS MISMOS PRECIOS QUE "POWER GAME ONCE"

¡TODAS LAS NOVEDADES PARA TODAS LAS MAQUINAS!

MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA QUE TENGAS ¡NO TE QUEDES CON LA DUDA! ¡VENI A VISITARNOS!

Y PARA ESTE VERANO NO TE PUEDE FALTAR LA NUEVA CONSOLA SEGA QUE LLEVA CARTUCHOS NOMADE A UN PRECIO DE LOCOS

GENESIS

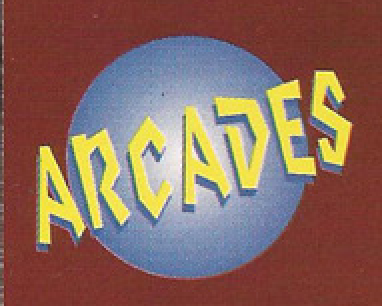


SEGA GENESIS II SUPER OFERTA COMPLETA CON 1 JUEGO



HACEMOS SERVICE DE TODO TIPO





ESTA POR LLEGAR A TU ARCADE

MORTAL KOMBAT 4
MIDWAY
Lucha

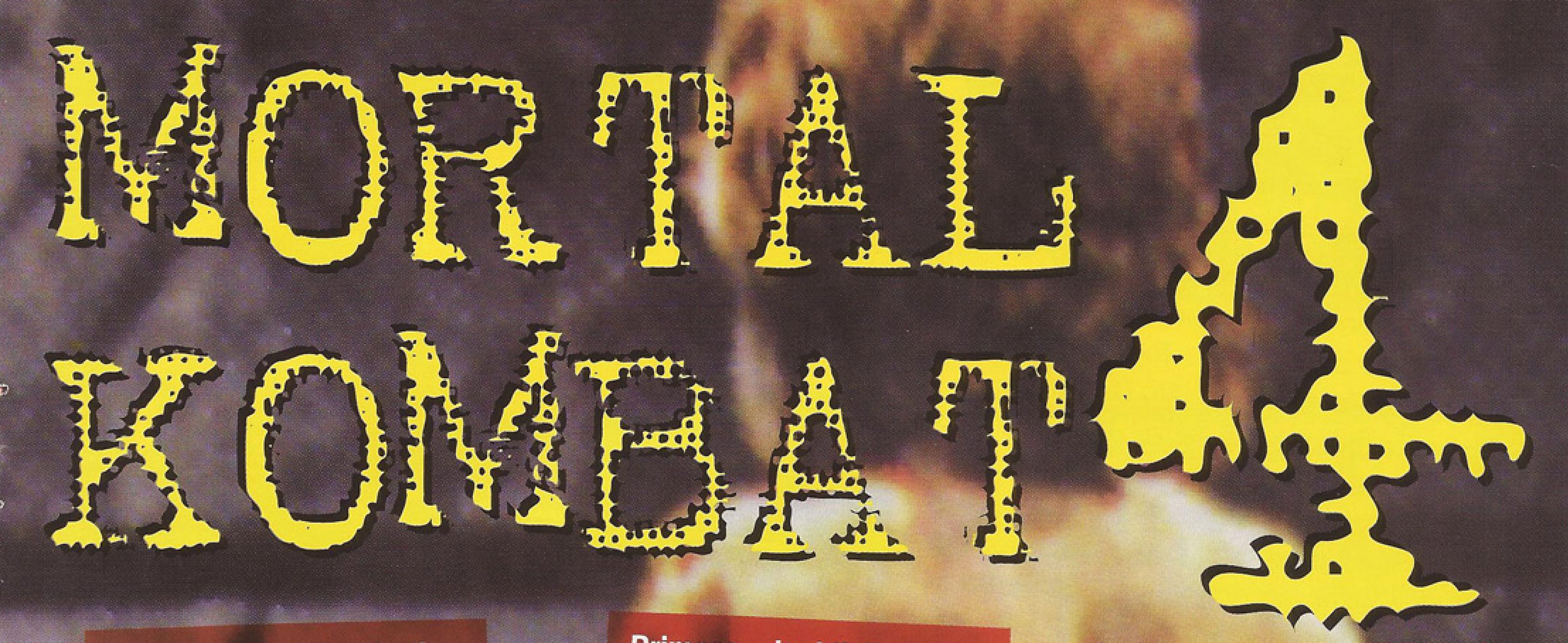
Y también... MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

Están por llegar a las PlayStation y las N64 las Mortal Kombat Mythologies, con su aventura con Sub-Zero como protagonista. El game es muy parecido a un game de MK, pero con escenarios de desarrollo lateral ("side-scrolling"). Aparte de unos fondos alucinantes y un argumento piola, vas a ver apariciones de algunos de los personajes en MK4.

Desde que el primer Mortal Kombat llegó a los gamemaníacos en 1992, se convirtió en una de las series de lucha más populares en los arcades desde Street Fighter. Cada nueva versión tuvo los suficientes ganchos para mantener a sus admiradores gastando su platita en este juego. MK, el primero, fue revolucionario en su jugabilidad: ¡añadió el término "Fatality" a tu vocaculario! MK2 fue alucinante con varios personajes nuevos, nuevas fatalidades y unos gráficos de aquéllos. MK3 apareció con el botón Run, que aunque fue criticado por muchos, es ahora usado tan a menudo como los Uppercuts y las Fireballs.

¿Qué traerá el más nuevo de los MK? En esta serie de artículos vamos a tratar de irte preparando. Para empezar, sus gráficos son superiores a los de Street Fighter EX. La idea, sin embargo, es muy parecida: una versión tridimensional de una máquina de lucha 2-D. Igual que SFEX, a MK4 le falta un verdadero juego tridimensional; por ejemplo, no hay ese pasito al costado tan piola. La gente que lo desarrolló dijo que no lo habían puesto porque nadie lo usa en games como Tekken. Pero también le faltan los movimientos en reversa y los pasos múltiples en que arrojás a tu oponente, que añaden mucho a las luchas.

O sea que el juego se parece bastante a las versiones anteriores... lo que no es poco considerando sus gráficos 3D. Lo que sí tiene es la mejor detección de colisión de todos los games 3D (por ejemplo, podés darle a alguien un Uppercut o



Roundhouse en el aire, como en MK2 y MK3, cosa que realmente no podés hacer en SFEX, Tekken y VF).
Otro cambio importante es que cada personaje tiene ahora un arma diferente. Ojo: es muy posible que en la versión terminada las armas sean diferentes que en la versión de prueba, porque al final el juego se prueba para ver si está bien equilibrado, y el personaje más débil recibirá el arma más fuerte.
La versión terminada también va a tener, según se afirma, finales con peliculitas con guión y todo, y también vas a encontrar un personaje elegible más y tres personajes secretos.

ALGUNOS DATITOS TECNICOS

Los desarrolladores de MK4 estuvieron trabajando bastante tiempo en él. Primero, decidieron usar un estilo tridimensional, que requería un hardware bastante más poderoso. Ese hardware es Zeus, un sistema monstruo que permite tanto como 1,2 millones de "quads" por segundo (un "quad" está formado por varios polígonos unidos de tal modo que ni te das cuenta que son polígonos). Después usaron a varias personas para que hicieran los golpes de karate para crear la animación de los personajes en el game. Por fin, emplearon un programa llamado Lightwave para crear los modelos para los personajes.
En la gira de prueba que realizó MK4, los gamemaníacos pudieron probar un poquito el nuevo game. Pero todavía falta añadir (aparte de los personajes que faltan, de equilibrar las luchas y otros detalles del juego) las Fatalities y los finales. Se chimenta que van a mejorar mucho, ya que se están haciendo mejoras gráficas a las Fatalities; algunas como el golpe final de Scorpion con aliento de fuego y el de Sub-Zero con su golpe carnicero van a ser parecidas, pero otras van a ser totalmente nuevas (como por ejemplo, arrancar un brazo al oponente). También se prometió que las perspectivas durante las Fatalities van a ser mucho más dinámicas. Los finales también van a dejar de ser dos o tres imágenes con un poco de texto debajo: se están preparando secuencias cinematográficas con algo de argumento ...¡Paciencia, fiera, ya llegará!

WINS: 00

RAIDEN

TODOS LOS PERSONAJES

Sacar arma - ↓ ↙ ← + PIÑA ALTA
Levantar un arma del suelo - ↓ + CORRER
Romper una parte del cuerpo - de cerca: → + PATADA BAJA
Comenzar Juggle - ↓ ↙ ← + PATADA ALTA

SCORPION

Scorpion es el mismo ninja divertido de siempre. Todavía tiene su Teleport, su Air Throw, y por supuesto, su lanza. La parte mala es que sus anteriores combos "reales", como su Teleport Punch Spear, no funcionan debido a los tiempos de animación de sus golpes. Su arma actual es una espada larga básica.

Lanza - ← ← + PIÑA BAJA
Teleport - ↓ ↙ ← + PIÑA BAJA
Arrojar por aire - presioná PIÑA BAJA cerca en el aire



SUB-ZERO

Sub-Zero está bastante parecido a lo acostumbrado, también. Tiene su Slide, Freeze Clone, y por supuesto, su Freeze Fireball. Sus combos tales como Jump Kick Slide más Freeze, Uppercut y después Freeze en el aire para lograr otro impacto, siguen intactos en MK4. Su arma actual es un hacha que puede producir daños medianos.

Freeze - ↓ ↘ → + PIÑA BAJA
Ice Clone - ↓ ↙ ← + PIÑA BAJA
Slide (patinada) - Sostener ←, presionar PIÑA BAJA + BLOCK + PATADA BAJA

SONYA

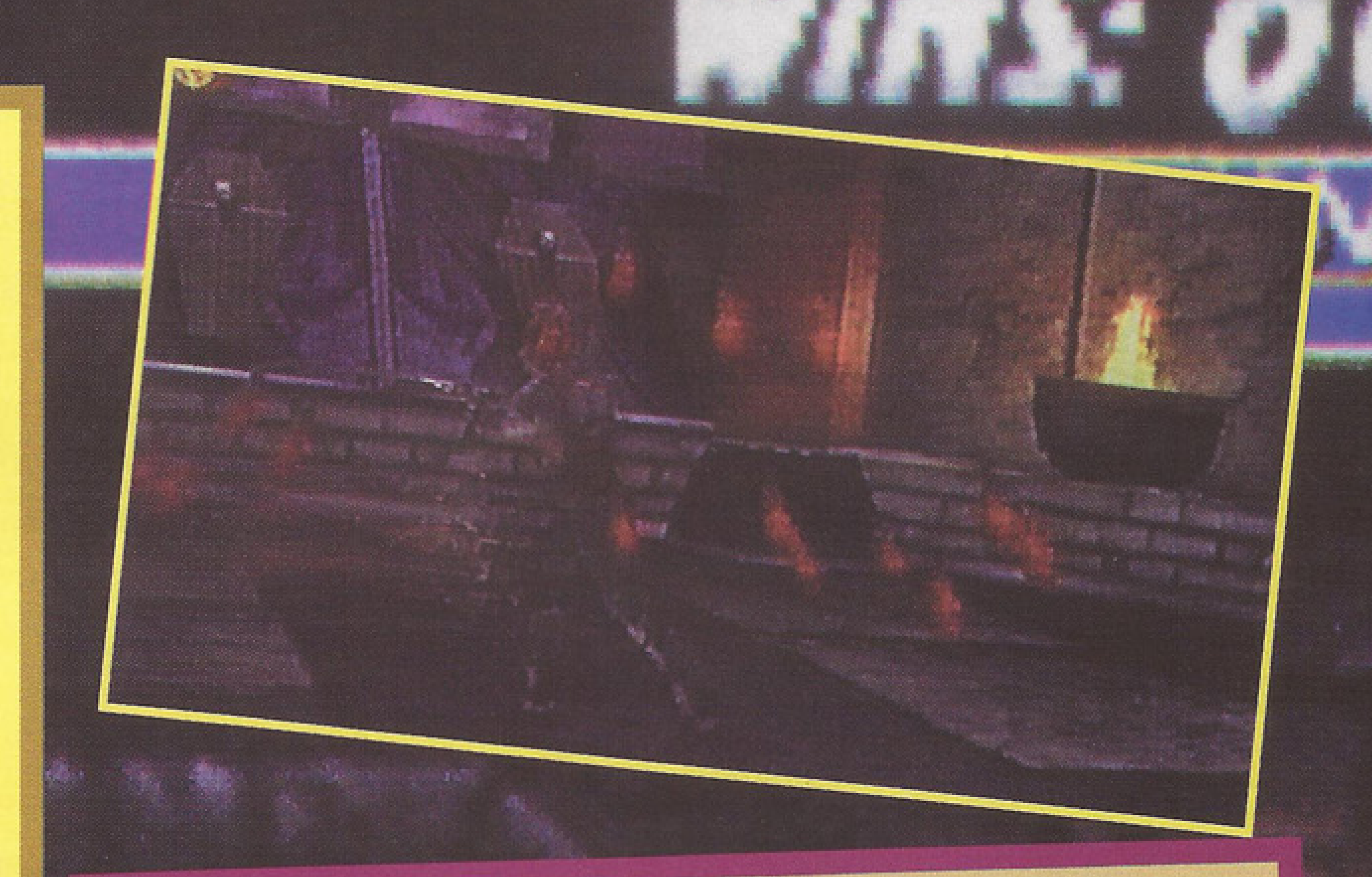
Sonya tiene los mismos viejos golpes, con el agregado de un arma realmente piola (si la conserva): la Spiked Pinwheel, un grupo de varias dagas que giran en la punta de un palo y que puede hacer casi tanto daño como la Snake Sword de Liu Kang. Su patada vertical parece tener un arco más vertical.

Energy Rings - ↓ ↘ → + LOW PUNCH
Leg Grab - sostener ↓, presionar LOW PUNCH + BLOCK
Bicycle Uppercut Kick - ← ←↓ + PATADA ALTA

LIU KANG

Los golpes de Liu Kang son todos iguales pero ahora es un personaje de puro F, F (Forward = adelante) sin más Charge Moves. Su Bicycle Kick es ahora F, F LK, lo que lo hace todavía más mortífero de lo que era en los anteriores MK (y eso es mucho decir). Su arma actual es una espada curva similar a una serpiente. Es rápida y es la que más daños hace.

Fireball - → → + PIÑA ALTA
Low Fireball - → → + PIÑA BAJA
Flying Kick - → → + PATADA ALTA
Bicycle Kick - → → + PATADA BAJA



RAIDEN

Raiden está un poco diferente. Ahora tiene una High y una Low Fireball, y su Backward Lightning ya no existe más. La animación de su Torpedo es excelente. No parece tener su Teleport, tampoco. Su arma actual no hace el tipo de daños que se podría esperar de una maza de un metro de largo.

Flying Attack - → → + PATADA BAJA
Lightning - ↓ ↙ ← + PIÑA BAJA
Teleport - ↑ ↓

FUJIN

Fujin es el personaje nuevo que más movimientos tiene. Tiene un Jumping Knee Attack, un par de golpes giratorios así como una Fireball. Su arma es muy interesante: una ballesta que arroja un dardo verde de energía que rebota contra las paredes.

Fireball - ← ↙ ↓ ↘ → + PIÑA BAJA
Knee - → ↓ → + PATADA ALTA
Levitate - → ↓ → + PIÑA ALTA

SHINNOK

Shinnok solamente tenía un movimiento que se podía hacer en la versión más nueva y desgraciadamente no sabemos cómo era. Es un personaje maligno de la mitología japonesa y se vé re-siniestro con su ropaje rojo y extraño sombrero. Su arma es un bastón largo con una hoja de acero en la punta.

Shinnok fue un personaje jugable en la mayor parte de la gira, pero no parecía tener ningún movimiento especial.

QUAN CHI

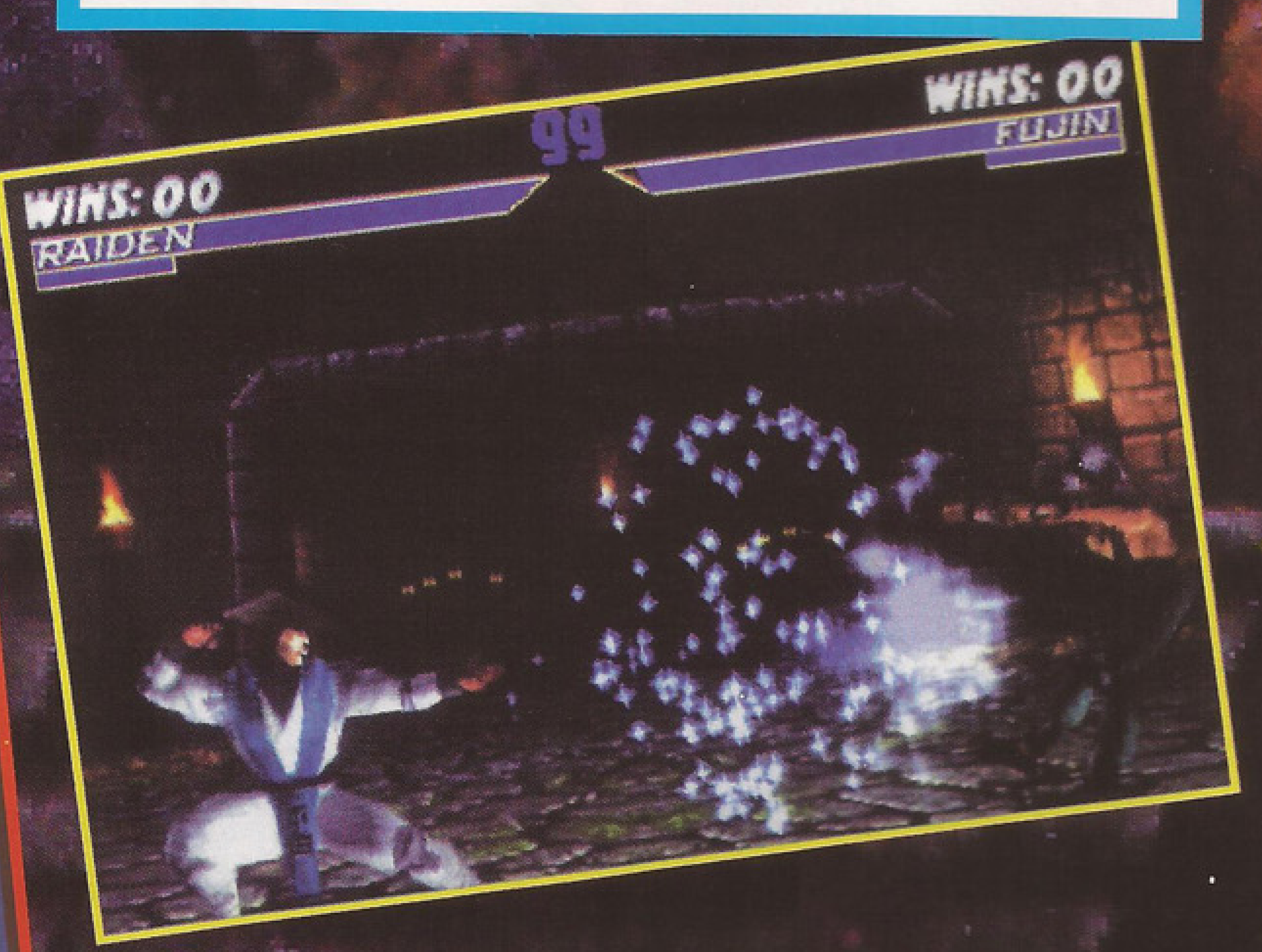
Es el único personaje en MK4 que hace su aparición tanto en MK Mythologies como en MK: Annihilation (la segunda parte de la película de MK). Parece ser un monje de algún tipo. Tiene un par de combos, por lo que sabemos hasta ahora, así como un movimiento donde automáticamente le roba el arma a su oponente.

Arrojar por el Aire - presioná PIÑA BAJA cerca de oponente en el aire

REPTILE

Uno de los dos personajes nuevos en la versión más reciente de MK4 en la gira fue un Reptile mucho más reptil: tiene escamas y una máscara rara. Su único movimiento por ahora es uno muy extraño en que camina en cuatro patas detrás tuyo. No sabemos si tiene su bola, si escupe o ataca de lado.

Spit Acid - → → + PIÑA ALTA
(Reptile no fue un personaje jugable en la mayor parte de la gira)



NOOB SAIBOT

Noob Saibot seguramente tendrá los mismos movimientos que tuvo en el MK anterior, y por ahora no parece tener ninguna novedad. Tiene su Teleport, pero eso es todo. Es cosa tuya armar el atado después del Teleport. Y que tampoco tiene un arma, por ahora.

Noob Saibot fue un personaje jugable en toda la gira, pero no tenía aparentemente ningún movimiento especial.

KAI

Es el "Liu Kang afroamericano" sobre el que ya existían rumores. Es súper rápido y tiene varios ataques, tales como una Fireball que se dispara verticalmente, y un movimiento en que se para sobre sus manos y te persigue. Por ahora no sabemos qué arma tiene.

Fireball - ← ← + PIÑA ALTA
Low Fireball - → → + PIÑA BAJA
(Kai no fue un personaje jugable en la mayor parte de la gira)

???????????????

¿Quién más aparecerá? No vas a encontrar a Shang Tsung (que era un personaje excelente), ni Kintaro, Shao Kahn ni varios otros. Goro, en cambio, va a estar, ya que hay tres personajes todavía envueltos en el misterio. Seguramente va a haber un luchador más entre los que podés elegir.

MK4 EN GIRA

Ha llegado el último capítulo en la poderosa serie Mortal Kombat: para cuando leás estas palabras, MK4 ya debería estar llegando a tu arcade local. Para darle la buena noticia al mundo de los gamemaníacos, Midway se mandó una maniobra sin precedentes: llevó a tres camiones Mortal Kombat 4 a través de todo Estados Unidos, deteniéndose en 35 arcades diferentes y centros de entretenimiento para darles a los jugadores la oportunidad de probar durante tres horas una versión todavía sin terminar. La mayoría de los que pudieron ver el game se sorprendieron ante las nuevas habilidades del hardware de arcade "Zeus". Aunque el game opera sobre todo en un plano bidimensional, Mortal Kombat 4 es un game de polígonos con animación de movimiento capturado, en un cambio muy importante después de la animación digitizada "chata" de todos los games previos de MK. Por otro lado, si te fijás en el logo del nuevo juego, en que el número 4 se parece a una espada, vas a adivinar otro nuevo elemento del game: las armas jugarán un papel importante en las luchas. Cada personaje puede sacar un arma escondida durante una lucha y usarla contra tu oponente ...¡pero si tu enemigo consigue sacarte el arma de tu mano, puede agarrarla y ensartarte con tu propia arma!

Las máquinas que se vieron en la gira de demostración contenían chips ROM todavía sin terminar. En la mayoría de los casos, el game fue descripto como 60% completo, sin Fatalities, y con algunos personajes con sus golpes incompletos. Te pasamos una lista de algunos de los golpes que conseguimos averiguar, pero no te los aprendás de memoria todavía, porque son solamente para que te vayás dando una idea de la capacidad de los luchadores, y pueden cambiar...

El resultado de la gira indica que los gamemaníacos que hicieron de conejitos de Indias del nuevo game, encontraron que los movimientos son superiores en fluidez y rapidez a los de Virtua Fighter y Tekken. De los personajes nuevos, gustaron el muerto viviente Quan Chi y el Dios del Viento, Fujin, que cuenta con un arma de fuego en su arsenal.

Por lo que respecta a la violencia, la mayoría celebró la desaparición de los Friendships, Babalities y demás toques de humor y la aparición de un humor más negro en los brazos y piernas retorcidos. Según los creadores del juego, su intención fue exactamente adoptar una tendencia más sombría y seria. Y respecto a su característica crueldad, agregaron algo bastante obvio: "Si no sos capaz de diferenciar la fantasía de la realidad, no deberías jugar Mortal Kombat, por el bien de todos."





QUAKE II

QUAKE II
Id Software
Acción/Tiros
1 o + jugadores

★ Cuando Gunner te dispara, fijate (si podés) en la iluminación amarillenta que aparece sobre los objetos.

★ La secuencia inicial de Quake II se luce con montones de animaciones copadas, y te muestra cómo caés desde una nave llena de soldados a un mundo infestado de monstruos.

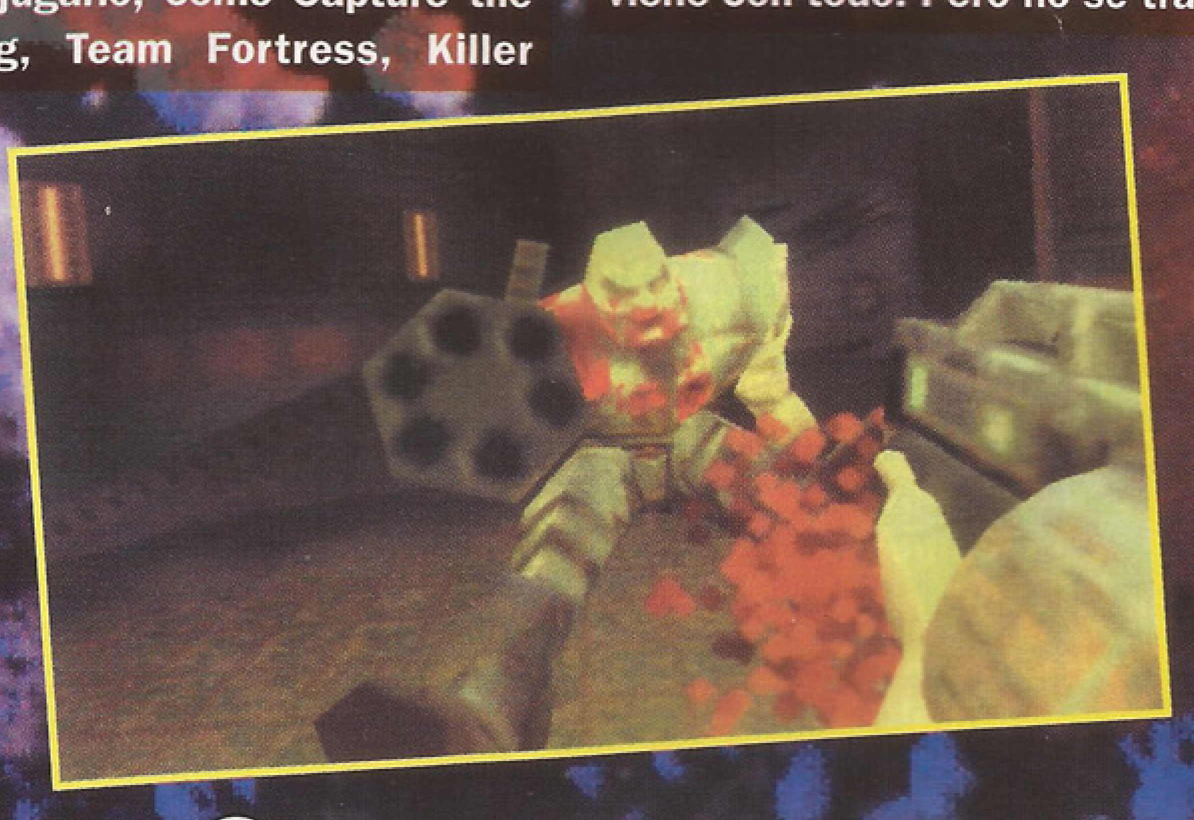
★ Siempre tenés a mano tu fiel pistola láser, que no destruye mucho pero tiene efectos copados.

★ El fuego rápido de la Uzi la convierte en una buena arma para peleas de cerca.

Esta segunda parte es mucho más que un Quake continuado y mejorado ... tiene más violencia, más jugadores, más música y más argumento.

No hace falta decir que Quake, el original, fue algo grande en la historia de los videogames. Hace un año, el tercer juego importante de id Software en el campo del 3D revolucionó el género, y después de vender un millón de copias, continúa sin perder impulso. ¿Por qué sigue adelante con tanta polenta, cuando juegos de la competencia como Duke Nukem 3D parecen haber perdido brillo en comparación? Parte de la popularidad de Quake se debe a su adictiva capacidad para jugar entre varios, y la manera en que se puede adaptar al gusto de cada uno. Cuando id diseñó Quake, dejó a propósito la puerta abierta para que los usuarios pudieran meterle mano a la máquina del game. Los resultados son excitantes: hay nuevas maneras de jugarlo, como Capture the Flag, Team Fortress, Killer Quake Pack, y hasta un simulador de carreras, Quake Rally. Esto ha mantenido a la banda on-line enganchada a Quake, volviendo por más y tratando de adivinar qué novedad alucinante van a encontrar en el futuro. Porque id no ha descuidado la idea inicial, tampoco, ha estado publicando nuevos agregados para asegurarse que el game conserve sus atractivos y no aburra. Se ha llevado la jugabilidad por Internet a nuevos niveles con el sistema QuakeWorld, que permite el increíble número de 32 jugadores simultáneos, y los gráficos re-buenos fueron mejorados con el alucinante GL-Quake.

Pero esto no es la última palabra de id. Así como Wolfenstein tuvo Spear of Destiny, y Doom tuvo Doom II, Quake II viene con todo. Pero no se tra-



ta simplemente de un montón de nuevos niveles y algunas mejoritas a la máquina. Hay mucho más...

LA HISTORIA

La primera cosa que diferencia a Quake II de su antepasado es que tiene un verdadero argumento. No es un argumento que digás "¡Qué bárbaro, está para el Premio Nobel de literatura!", pero sí es una historia interesante del tipo "Los Cañones de Navarone" (por si no la conocés, un peliculón clásico sobre un grupo comando en la Segunda Guerra). Vos sos un "marine" espacial veterano (muy original), que tiene que enfrentarse con un planeta lleno de extraterrestres, quienes para defenderse tiene la genial idea de agarrar humanos y juntar partes de sus cuerpos con máquinas de guerra. La meta de los soldados terrestres es eliminar al planeta enemigo, pero las cosas se complican por un cañón re-grande que tienen los alienígenas para defenderse. Tu misión es tomar estratégicamente este Big Gun, y luego reventar metódicamente sus bases, armas y fábricas.

La inclusión de un argumento significa que Quake II tiene una continuidad entre niveles. En lugar de niveles aislados que no tienen ninguna relación con nada, ahora los desarrolladores han creado unidades, que son grupos de niveles múltiples: lo que vos hacés en uno puede afectar algo en otro.

También vas a encontrar una serie de escenas independientes, integradas en la máquina del game, que aparecen de tiempo en tiempo y aumentan la profundidad de la historia y enriquecen tu experiencia. La inspiración para estas peliculitas dentro del juego fue tomada del Ranger Clan, un grupo de jugadores "on-line" de Quake que se divierten creando escenas nuevas aprovechando la máquina amistosa del Quake, completas con actuaciones y varios ángulos de cámara. Estas escenas están coordinadas con los mapas, y aumentan tu impresión de estar en un mundo real, mientras avanzás de nivel en nivel.

También se ha trabajado para darte la sensación de que no sos el único que actúa en este mundo: vas a ver "marines" corriendo por ahí, y monstruos haciendo cosas.

Por otro lado, no tengas miedo de que el argumento le va a quitar fuerza al juego. Los niveles siguen siendo lugares para recorrer a tu gusto y reventar bichos a montones, pero se ha conseguido darles una organización que aumenta la diversión e impide que la acción se vuelva repetida y al final te aburra, por la falta de un avance real.

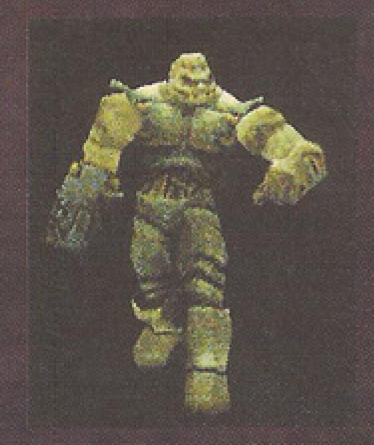
LOS GRAFICOS

Con la nueva máquina y las mejoras, los diseñadorse pudieron hacer sus niveles más grandes y más interactivos que nunca. Los niveles en el Quake original usaban alrededor de 1.000 a 1.500 piezas ("brushes"), pero ahora el máximo está alrededor de 4.000. El nuevo código VIS (que calcula qué partes del mapa están en pantalla) ha permitido que la máquina avance mucho más en la distancia sin que la acción se vuelva más lenta. Y cuando combinás esto con algunos de los nuevos trucos que han aprendido los mapeadores, podés disfrutar de paisajes al aire libre extensos y realistas. Se calcula que Quake II incluirá aproximadamente 30 mapas, y varios niveles específicos de Death Match.

Hay montones de formas nuevas de interactuar con el mapa, además. Los interruptores

LOS NUEVOS MALOS

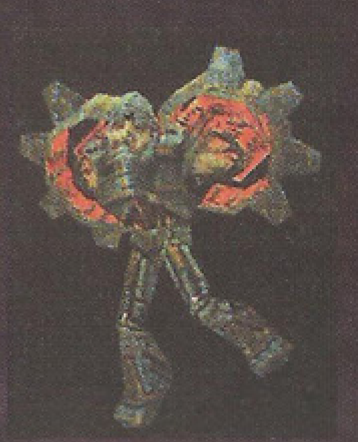
Aquí ves algunos de los nuevos monstruos que vas a tener que enfrentar. Estos no son todos por supuesto, dado que uno de los ganchos del juego es la variedad de malos que se ponen delante de tus armas. Nos chimentaron que además hay una bestia cura-monstruos al estilo de ArchVile (Doom II), una nave espacial piloteada por una cabeza decapitada, una minita nada santita llamada CrackWhore, y un soldado con una unidad de propulsión a chorro en la espalda.



Este soldado fortachón no se separa nunca de su arma ...porque la tiene soldada en el brazo.



Cuando se te pone cerca, Berserker te puede hacer papilla con su brazo mecánico.



Este pajarraco extraño puede sobrevolarte y avisar a sus compañeros de tu presencia. Eso sí, es divertido derribarlo.



Gunner tiene una ametralladora escondida en el brazo, y puede ser uno de los enemigos más peligrosos.



Este tipo, que lleva el apropiado nombre de Tank, tiene varias formas de ataque: en el hombro lleva una armazón con misiles, y si eso le falla te puede dejar como un colador con su MiniGun.

y los botones no solamente sirven para abrir puertas, sino que tienen efectos copados como abrir puentes levadizos y hacer salir lava de las cañerías. Pero uno de los efectos más alucinantes es la rotación real de objetos. Las puertas giran sobre sus goznes, los pisos se inclinan y se abren, y en una nueva versión del nivel Abandoned Base de Quake, todo el piso rota ...y te deja caer en un pozo de lava si no tenés cuidado. Esto te permite algunas jugarretas divertidas: por ejemplo, podés meter enemigos en gigantescas picadoras de carne, que los convierten en picadillo.

Para hacer todavía más impresionantes las escenas de carnicería, hay una animación joya. En Quake la animación tenía diez cuadros por segundo. En Quake II también, pero con interpolación entre cada cuadro. Esto significa que los monstruos se van a mover con tanta fluidez como el resto del game: si te estás moviendo a 30 cuadros por segundo, los monstruos se ven igual de bien. Un detalle curioso: escondete en las sombras un ratito, y los monstruos hacen cosas inútiles pero divertidas (por ejemplo, Infantryman luce sus músculos ante la cámara estilo "pato vica", Gunner abre su arma y la revisa).

TU NUEVO ARSENAL

Ahora que te enfrentás a todo un planeta de monstruos, por supuesto que tus armas han sido mejoradas. Todas las armas originales de Quake han sido reemplazadas por herramientas de destrucción mucho más mortíferas y más copadas. La parte gráfica ha ganado un montón de truquitos que aumentan el realismo para darte la sensación de que de verdad llevás en la mano tu arma. Al empezar cada nivel, ves como tu brazo se mueve y saca el arma que tenés. Las armas están ubicadas más hacia la derecha de la pantalla (como en Duke 3D), y dependiendo de qué arma se trate, vas a ver que muestra efectos

de iluminación a medida que avanzás por un cuarto. Y hasta podés ver tus propios dedos contra el cañón del arma.

Pistola Láser - Laser Pistol: Tu arma inicial. Se carga lentamente y no hace mucho daño, pero en compensación tiene unos efectos de luces re-buenos. Puede derribar a un Grunt en uno o dos tiros, pero mejor usala solamente como último recurso.

Uzi: Con su velocidad de disparo, esta pistola de asalto siempre cumple su cometido. Cuando continuás apretando el gatillo, tu visión se mueve ligeramente hacia arriba, en el efecto que estrenó Redneck Rampage.

Escopeta - Shotgun: Esta arma de combate no solamente hace bastante daño, sino que tiene un aspecto más sólido que en Quake. Tu mano la arma después de cada tiro, haciendo rotar la cámara del medio y expulsando la cápsula servida.

Ametralladora de Cinta - Chain Gun: Esta arma tiene más parecidos con la Chain Gun de Wolfestein. Esta belleza mortífera y brillante puede vomitar una docena de tiros antes que te des cuenta que has apretado el gatillo.

Rail Gun - Cañón de Riel: Apretá el gatillo, y disfrutá del espectáculo colorido ...además de una descarga re-poderosa. Esta arma te permite reventar a casi todos los enemigos, y los disparos pueden atravesar a varios hasta dar contra una pared.

Desintegrador - Disintegrator: Este chiche convierte a tus enemigos en un montoncito de polvo negro. Y un efecto copado: en lugar de dar brillo cuando la disparás, crea una nube negra y oscura.



Granada - Hand Grenade: Más piola que el antiguo lanzagranadas, ahora podés ver como tu mano la abre y la tira.

Lanzamisiles - Missile Launcher: La mejor arma según la mayoría de los jugadores de Quake, es muy destructiva y reaparece en Quake II en forma mucho más mortífera.

Otro agregado interesante es la acción de agacharse: ahora los personajes, tanto vos como los monstruos, pueden esquivar un proyectil en medio de un Death Match con solo inclinarse, o incluso podés acurrucarte en las sombras para evitar que los otros te encuentren. Al agacharte, también podés entrar en algunas zonas que no hubieran sido accesibles antes.

¿Y qué te va a hacer falta para hacer funcionar toda esta tecnología revolucionaria? De acuerdo a los creadores del game, vas a necesitar una Pentium de 90 MHz con 16 Megabytes de RAM. Los enormes mapas y otros chiches han aumentado los requisitos del sistema, lo que no debería sorprender a nadie dado que Quake II funciona en el Windows 95. Debido a que usa archivos .DLL, no va a haber una versión para DOS.

Y si te estás preguntando por todo ese despliegue de sangre y tripas que tanto gusta a ciertos gamemaníacos, quedate tranquilo: hay más sangre que en la carnicería del barrio (que parece haber inspirado en más de un efecto a los creadores). Por ejemplo, en una de las fábricas de monstruos medio humanos, un chabón es colocado en una plataforma detrás de un vidrio transparente; de pronto le cae encima un enorme bloque que lo despachurra, y la sangre salpica el vidrio ...después el piso se abre y el picadillo ensangrentado cae en un tacho junto a otros restos humanos. El ciclo vuelve a empezar. ¡Muy educativo!

Las secuencias de muertes también están mucho más violentas. El premio se lo lleva

probablemente un enemigo llamado Infantryman, cuya cabeza revienta, pero sigue caminando y disparando. Si pensás que eso es todo, esperá ...y vas a ver como las moscas empiezan a zumbar alrededor del cadáver. ¿Querés algo más? Disparale al cuerpo y contempla como explota y queda convertido en pedacitos.

LOS EFECTOS SONOROS

La gran calidad del audio promete dejar chiquito incluso al novedoso trabajo de Trent Raznor en el primer Quake. El sonido contribuye a hacer todavía más realista el mundo tridimensional. Por ejemplo, en una parte vos tenés que salir corriendo por un túnel delante de un muro de fuego que avanza hacia vos ...y su rugido se vuelve más fuerte a medida que se acerca.

El Quake original contenía una "música" extraordinaria por Nine Inch Nails. Pero si bien te ponía en clima, muchos preferían dejarla de lado muy pronto. Ahora la docena de pistas musicales en Quake II están a cargo de Sonic Mayhem, el grupo responsable del CD Quake: Methods of Destruction. Por supuesto que en cuestión músicas siempre va a haber alguno que preferiría otra cosa, pero en general están bastante buenas.

EL JUEGO

Cuando recién salió Quake se habló de que iba a permitir jugar a la vez a varios cientos de gamemaníacos ...y muchos se llevaron una desilusión cuando resultó que 16 jugadores era el límite. El QuakeWorld "on-line" logró duplicar el número a 32. Ahora la versión de QuakeWorld incluida en Quake II hace realidad un sueño ...o una pesadilla. ¿Te imaginás jugar un DeathMatch con ciento noventa y nueve gamemaníacos más? Pero tranquilo, que una cosa es que sea posible y otra que sea fácil. La máquina del Quake II puede ser usada para estos games gigantescos ...pero no sin la ayuda de un "server" de aquéllos. Hace falta una línea T1 dedicada para que un game de Quake de 80 jugadores mantenga a todos a una velocidad aceptable ...pero la tecnología para cientos de jugadores está a la vuelta de la esquina. Y ya se están tomando medidas pensando en este futuro cercano: por ejemplo, cuando le apuntás con tu arma a un enemigo, su nombre aparecerá encima de su cabeza (para que sepás a quién estás enfrentando) además de una pequeña imagen del arma que porta.

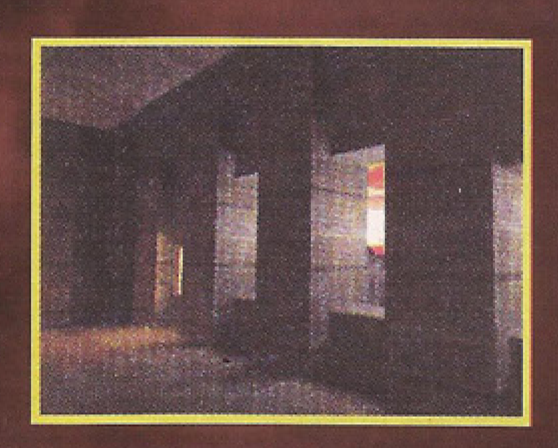


Los enemigos han sido dotados de más inteligencia que en Quake, y te va a ser bastante más difícil engañarlos. Además tienen patrones de desplazamiento más libres para recorrer un nivel, y hasta pueden alcanzarte si salís corriendo. Si tratás de esconderte y hacés un ruido accidentalmente, ellos te van a descubrir.

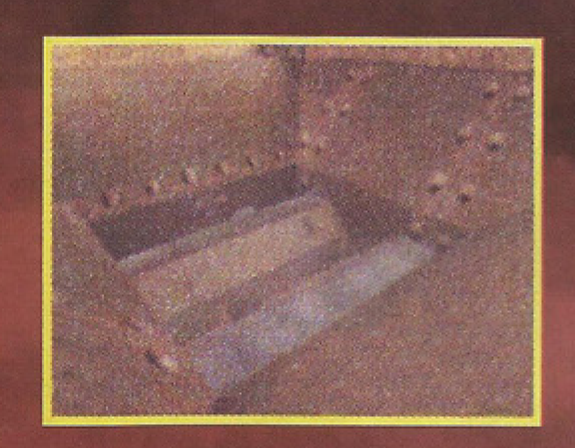
De paso, no solamente los malos tienen un aspecto nuevo. También los protagonistas están más lindos y fuertes ...y ha aparecido una chica, una "marine" peleadora y bien armada, que cubre sus encantos más sobresalientes con un peto de acero, y que es tan dulce y tímida como Sarah Connor en Terminator 2.

Gracias a una selección de colores cuidadosamente rediseñada, el aspecto visual de Quake II ha mejorado mucho, y permite ambientes más variados, así como efectos de iluminación que te van a volar

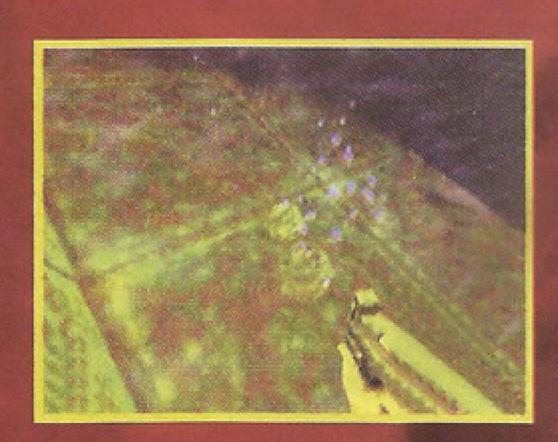
la cabeza: luces de todos colores se reflejan en las distintas superficies y se mueven en forma realista. El agua arroja luces verdes, y la lava burbujeante baña el ambiente en tintes rojizo; tus armas reflejan estas coloraciones, así como las criaturas que te rodean.



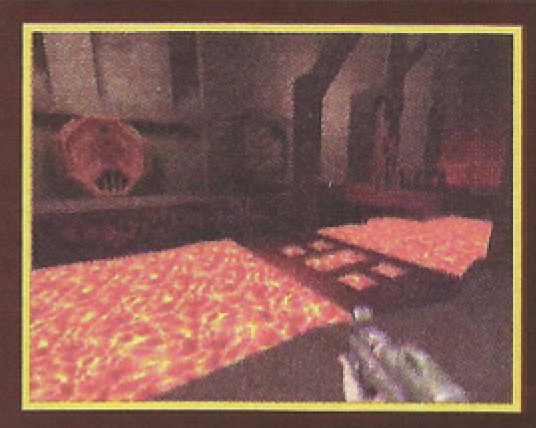
Mirá por la ventana, y vas a ver los edificios extraterrestres en la distancia.



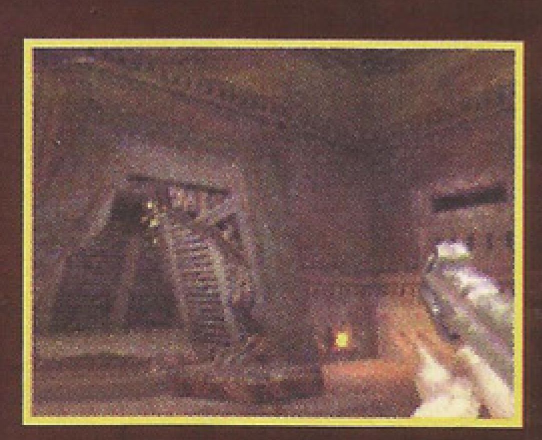
Estas picadoras rotativas muelen lo que quieras arrojar en ellas ...y a vos también, si no tenés cuidado.



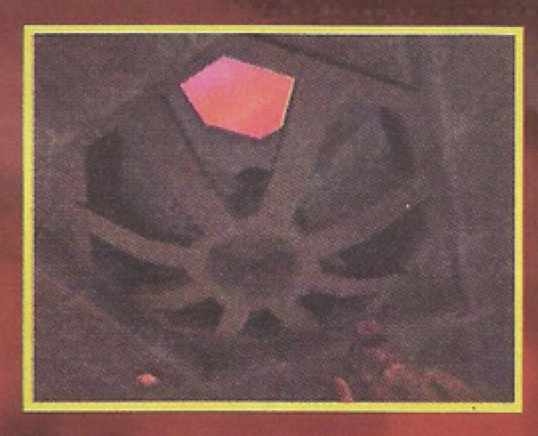
Dispará un tiro contra el agua, y vas a disfrutar de un efecto copado.



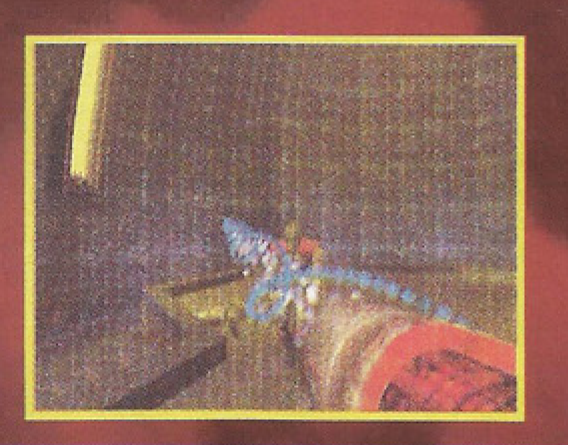
Si la lava caliente te molesta, accioná un interruptor en este cuarto, y la lava se escurre, dejándote explorar ese lugar del nivel.



La máquina mejorada de Quake II permite muchos efectos nuevos, como las partículas que caen de la abertura, y las luces coloreadas sobre las superficies.



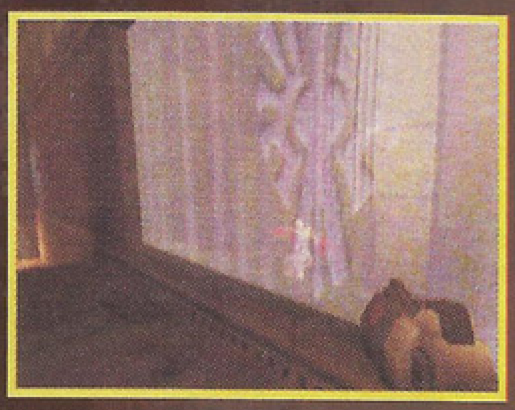
La tecnología de "brushes" rotativos permite efectos como este ventilador que gira lentamente.



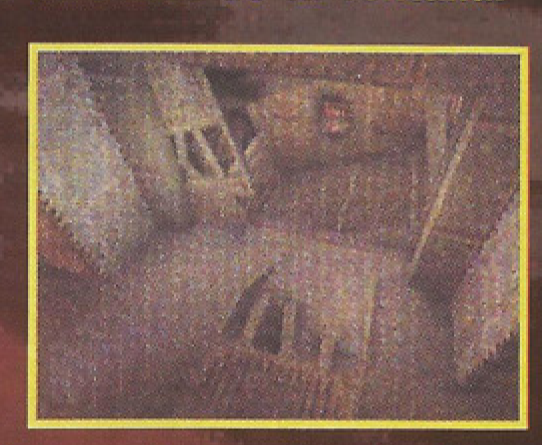
La impresionante potencia del Rail Gun manda por el aire a este Grunt.



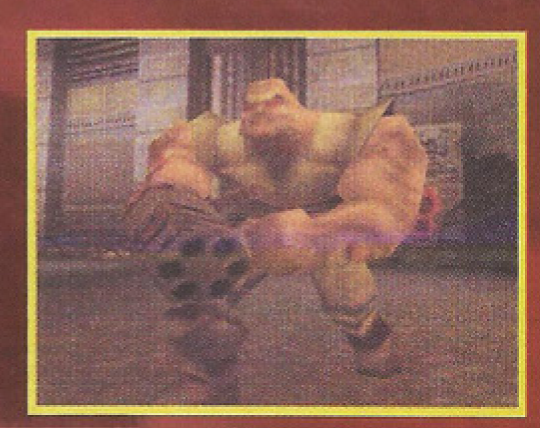
Si podés eliminar este cañón extraterrestre, vas a conseguir una gran victoria contra tus enemigos.



Las texturas transparentes te permiten ver a los monstruos al otro lado de tu ventana.



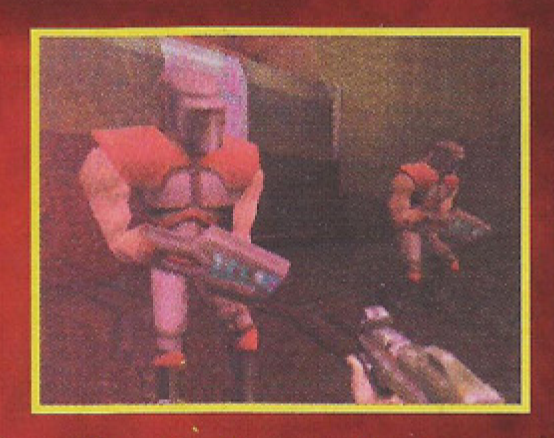
El que haya derribado esa puerta podría ayudarte a salir de aquí...



Infantryman se manda la parte antes que lo despachés con tu Rail Gun.



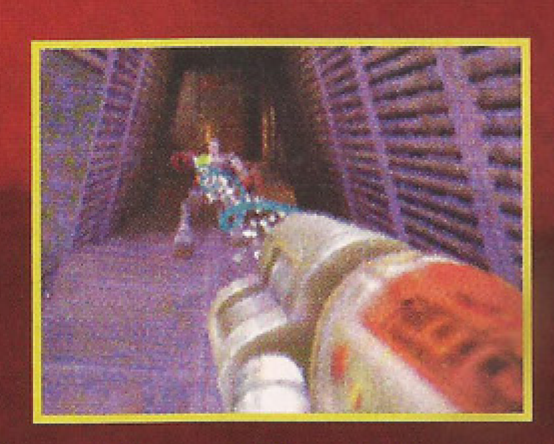
Berserker abre fuego a corta distancia. Notá los efectos luminosos y las partículas que vuelan.



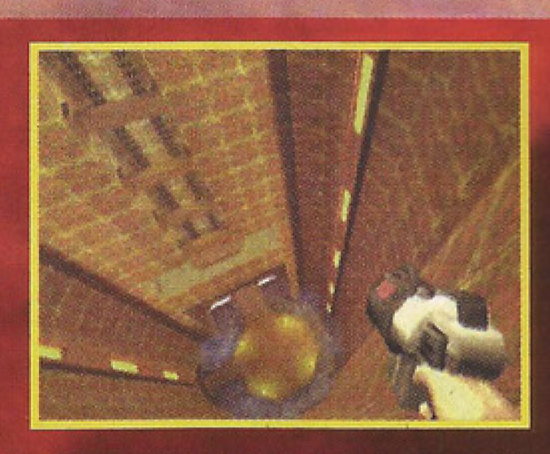
Dos Grunts hacen lo suyo delante de un edificio extraterrestre...



...hasta que tu fiel Uzi acaba con ellos rápidamente.



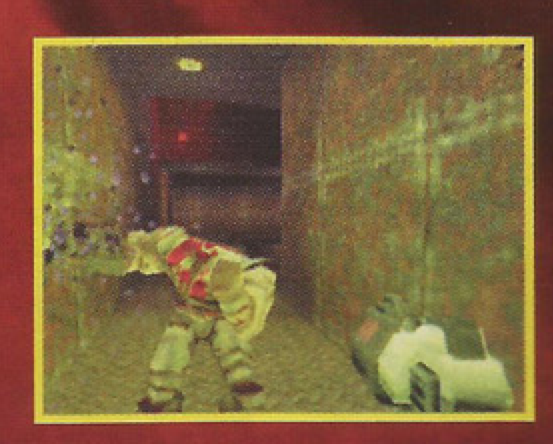
No es buena idea enfrentarte en un duelo del Viejo Oeste con este tipo en un pasillo sombrío. Poné algo de distancia entre los dos y reventalo.



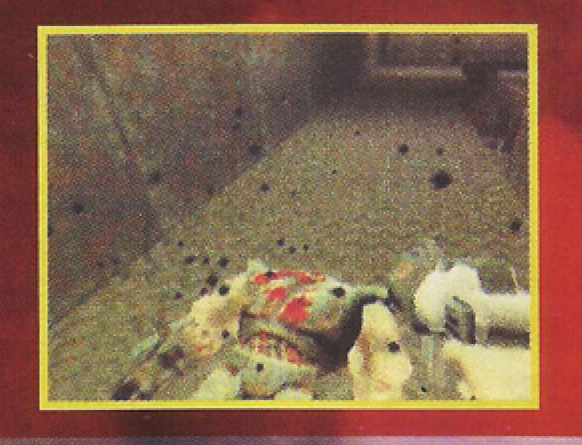
¡No te caigas! Ahora que Quake II tiene niveles de tamaños mucho mayores, te vas a enfrentar con grandes pasillos y pozos muy profundos.



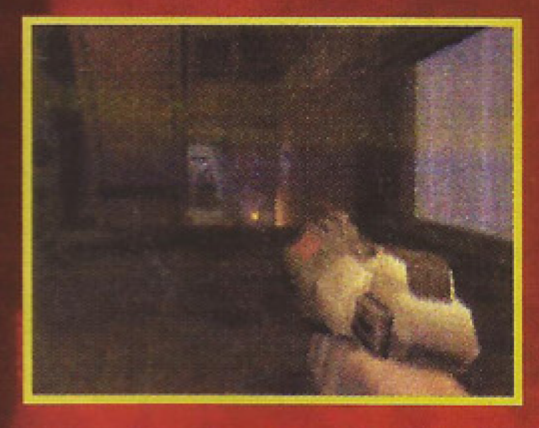
Un final espectacular espera a algunos monstruos, como este Infantryman. Después de un par de tiros, le volás la cabeza...



...Con su dedo todavía en el gatillo, el chabón sigue disparando para todos lados con su ametralladora ...



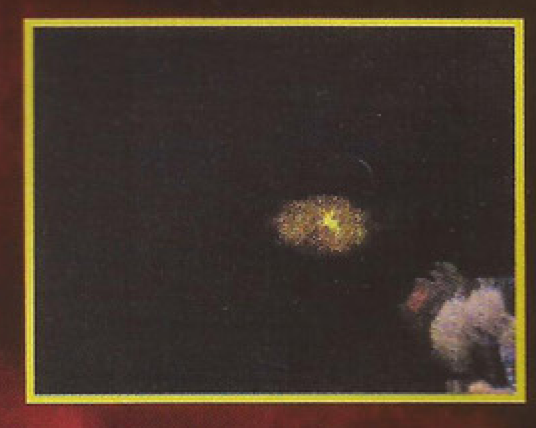
...hasta que cae y se convierte en comida para las moscas. ¡Puáj!



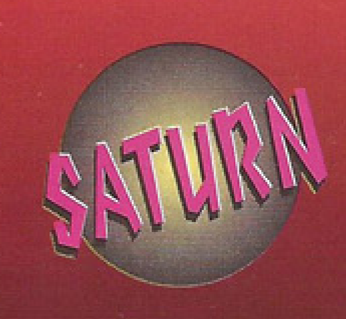
Nuevas texturas, diseños maravillosos en los niveles, y aliens re-feos: una fiesta para gamemaníacos.







Como muestra esta secuencia de disparos, el agregado de iluminación coloreada hará muy felices a los dueños de 3Dfx ...pero no está disponible en software.



MORTAL KOMBAT TRILOGY
Midway
Lucha
1 ó 2 jugadores

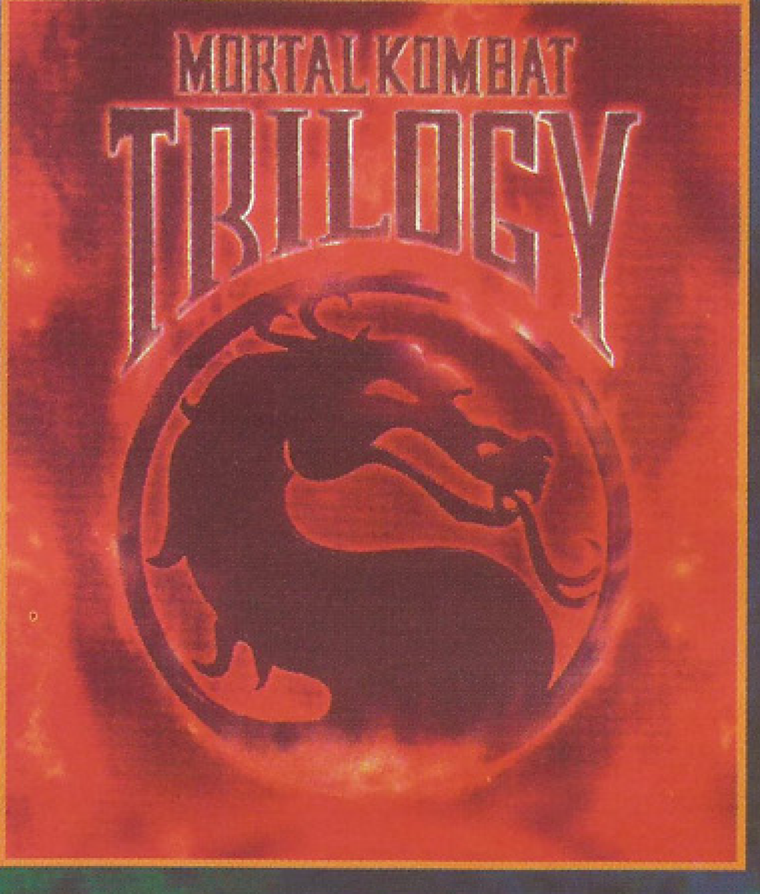
★ ¡Saturnianos, llegó Mortal Kombat Trilogy con todos sus golpes y toda la sangre!

★ A pesar de algunas deficiencias, te vamos avisando que MK Trilogy es uno de los mejores games de Mortal Kombat desde UMK3. Tiene un montón de luchadores, nuevos golpes y nuevos secretos para descubrir...y además chorrea sangre y violencia.

EL JUEGO

MK Trilogy tiene a todos los luchadores de los games previos de MK y algunos nuevos combatientes, para sumar un total de 32 luchadores. Además hay combos adicionales y nuevos movimientos muy dinámicos que crean una variedad de ataques para una acción rápida y espectacular.

Otra novedad es el Agressor Meter: cuando hacés una serie de ataques, se va formando la palabra AGGRESSOR, y cuando está completa, tu personaje se mueve más rápido y hace más daño. Trilogy también trae un nuevo tipo de golpe de gracia (Finishing Move) que requiere toques en los botones distintos para cada personaje. Y completando las novedades hay nuevos códigos y escenarios.





LOS GRAFICOS

Aquí el game muestra algunos puntos débiles, como una demora en la recuperación ante los bloqueos y un retraso justo cuando la lucha se pone más rápida y furiosa. Los gráficos no son tan buenos como la versión del Nintendo 64, y son comparables a los del PlayStation.

Lo bueno es que los fondos sombríos y la sangre siguen ahí.

EL SONIDO

Los efectos de sonido están joya: gritos, patadas, golpes, resuenan satisfactoriamente. En cambio la música está muy baja y no existe.

ESTRATEGIAS

★ La bola de fuego (Fireball) de Kabal es efectiva tanto en el suelo como en el aire. Tecleá ←, ←, HP

★ Como Johnny Cage, obtené una ventaja corriendo hacia tu oponente, y después usando el Low Punch mientras sostenés el botón Run.

★ Usá el Teleport Uppercut de Smoke para sorprender al oponente. Tecleá →, →, LK. Este movimiento también funciona en el aire.

★ Como Kung Lao, tecleá ←, →, LP para realizar su Hat Throw.

★ La Brutality de Ermac es imponente pero puede fallar si no la hacés bien. Para ejecutarla, tecleá HP, HP, LP, BL, HK, LK, BL, HP, LP, LK, y HK.

★ Motaro tiene ahora una teleportación que se hace tecleando ↓, y después ↑. Este movimiento te permite enfrentarte a oponentes más rápidos.

★ Como Rayden, tecleá HP, HP, HP, HP, BL, HK, HK, LP, HP, HP, y HP para hacer su Brutality en el round decisivo.





REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

SNK
Lucha
1 o 2 jugadores

★ **Directo desde los Arcades, para los fanas de Fatal Fury**

★ **Las bolas de fuego son un aperitivo malo para empezar una pelea.**

★ **Poder maniobrar entre el fondo y la delantera de la pantalla añade muchos movimientos interesantes.**

★ **Este agregado a la serie Fatal Fury mejora mucho las peleas y les da variedad.**





REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

Los admiradores de los juegos de lucha de Neo-Geo en general y de Fatal Fury en especial están chochos de ver la llegada de Real Bout Fatal Fury Special en el sistema de 24 bit, directo desde los arcades.

Esta versión trae viejos personajes de los antiguos games de Fatal Fury, que vienen a medirse con los nuevos: vas a encontrar por ejemplo a Cheng y Laurence, entre otros.

Hay un gran número de personajes para elegir... más de 15. Cada uno, como siempre, tiene su propio estilo característico. Pero ya sean que dominen el arte del kung-fu o sean un villano cubierto de armadura, todos tienen algo en común: una furiosa ansia de lograr la victoria en combate. Y eso es lo que más les copa a los gamemaníacos.

Los gráficos de Fatal Fury son similares a otros games de la serie Fatal Fury. Pero éste tiene una característica "tridimensional" que permite a los jugadores moverse a un plano diferente mientras están luchando. No se trata para nada de un juego realmente tridimensional, pero añade una buena vuelta de tuerca a las peleas. Por ejemplo, si el oponente te tira un par de bolas de fuego, vos podés simplemente saltar hacia atrás, hacia el fondo, o viceversa.

Como en los antiguos Fatal Furies, éste tiene una serie de golpes especiales impresionantes que revientan todo. Hay un sistema de combos que permite impactos múltiples con la ayuda de una serie de tecleos en los botones.

Fatal Fury Special te da la opción de un montón de golpes para cada personaje así como un nuevo golpe especial extra (uno para cada personaje) que es alucinante de ver y muy divertido cuando se lo podés hacer a un oponente.

Otra adición son las barreras a cada lado de cada escenario. Algunas no son más que un poste, mientras que otras son por ejemplo unas ollas enormes. Cuando los luchadores arrojan a su oponente contra una de estas barreras y la derriban, el oponente queda atontado, lo que permite al luchador hacerle un combo fácilmente. El resultado es que el oponente derribado pierde un buen toco de energía.



CORRETE UN PASITO AL FONDO...

La habilidad para moverse hacia atrás y adelante entre la delantera de la pantalla y el fondo no solamente sirve como una buena defensa, y una oportunidad para descansar en una pelea muy reñida. También como ofensiva, permite a un luchador descargar sus ataques desde distintos ángulos. Una técnica muy maldita consiste en atontar al oponente con un golpe que lo mande contra la barrera a un lado de la pantalla, y luego cambiar de plano (pasar del fondo hacia adelante, o al revés) y esperar que el oponente se recupere. Dejalo que él pase al mismo plano que vos antes de atacarlo. Justo cuando se ponga en tu mismo nivel, mandate un ataque especial. Lo mejor son los proyectiles o ataques que cubren mucha distancia. ¡Y otra vez al suelo se va el chabón! No solamente hay que pegar fuerte ...también hay que ser más astuto.





XEVIOUS 3D
Namco
Tiros
1 o 2 jugadores

Y COMO SI ESTO FUERA POCO...
Xevious 3D no es el único game que vas a encontrar en el disco. Por si algún veterano suspira por los buenos viejos tiempos, Namco pensó que no era mala idea poner también los juegos originales. Así cada uno puede fácilmente comparar cuánto han avanzado los games. Estas son las versiones incluidas en el disco.
Xevious: el inolvidable game de tiro hacia abajo, que prácticamente inició todo este género. Para darte el gusto de jugarlo (de nuevo o por primera vez).
Super Xevious: similar al original pero con algunas nuevas armas y nuevos niveles.
Xevious Arrangement: se trata de un "remix" del clásico de los arcades.

XEVIOUS 3D



Las compañías que hicieron historia con grandes vidogames en el pasado (¡grandes para esa época, claro!) están que saltan de gusto. Hay una decidida demanda de viejos títulos exitosos. En esta tendencia se incluye la "remodelación" de títulos antiguos con la tecnología moderna, como ocurrió ya con Robotron X y Pitfall 3D.
Cuando hizo Xevious, seguramente Namco no sospechaba que habían logrado un juego de tiro que sería un molde para muchos otros del mismo género. ¡Se hace camino al andar...!

EL JUEGO

Xevious 3D toma las mejores cualidades del viejo Xevious: un game netamente estilo arcade, gráficos simples pero impactantes, y una jugabilidad joya. Por supuesto, todo puesto al día con lo mejor que puede ofrecer el PlayStation, de ahí lo de 3D en el título del nuevo juego. Era natural que los desarrolladores aprovecharan lo que esta consola hace mejor, y así aparecieron los gráficos tridimensionales en tiempo real. Pero atención, que aunque sean de alta resolución y 3D, los gráficos siguen siendo bastante chatos (al estilo de Tobal No. 1). Naturalmente, hay también escenas renderizadas independientes, algo que los creadores originales del juego habrían considerado un sueño imposible. Pero la parte gráfica no tiene en realidad tanta importancia... ¡en un game de éstos, vos no querés mirar paisajes, sino reventar todo a tiros, fiera!

LOS ENEMIGOS

Y ahí está lo bueno. Xevious tiene toda la diversión de las versiones antiguas. Hay docenas de enemigos que se acercan al jugador tanto por el aire como por tierra.



Los jugadores pueden disparar desde el aire o reventar blancos en el suelo. Diversos tipos de naves surcan los cielos de la pantalla, mientras que tanques, botes y cañones terrestres recorren el agua y la tierra.
Los jefes en el juego nuevo son re-grandes: algunos parecen gigantescas arañas robots, y otros son inmensos generadores giratorios. Y hay montones de jefes para derrotar.

LAS ARMAS

Con todos estos enemigos, naturalmente hay armas nuevas, que también podés hacer más poderosas. Hay tres armas que podés encontrar esparcidas por los niveles. La primera que conseguís es un tipo de escopeta de dos tiros, que podés mejorar para que haga tres disparos distintos. La segunda es un láser que busca las fuentes de calor. Se la puede mejorar para que tenga más poder: cuando los rayos encuentran al enemigo, lo revientan. La tercera es un haz de luz poderosísimo. Es el arma más destructora, pero también la más concentrada. Por supuesto, si la mejorás se vuelve todavía más poderosa.





RAGE RACER
Namco
Carreras
1 jugador

Gráfico	10
Sonido	9
Desafío	10
Diversión	10
Jugabilidad	10
Originalidad	9

★ ¡Un título fuera de serie, con muchas pistas, control preciso, y un montón de novedades en opciones y mejoras para las máquinas!

AGARRA LOS CONTROLES

Los fanas de las carreras seguramente van a encontrar genial el control NeGcon de Namco, que ofrece control analógico tanto en la dirección como en los comandos de aceleración y freno. ¡Eso sí, después no vas a poder echarle la culpa al control que no respondió!

Rage Racer

De cuando en cuando aparece un videogame que engancha hasta a los veteranos más curtidos y cínicos: puede ser por sus gráficos, su concepto novedoso o sus atención a los detalles copados, pero ese game te gusta más que todos los aparentemente parecidos. Rage Racer es uno de esos games, y confesamos que tiene todo lo que mencionamos, además de pistas múltiples, control excelente y sistemas tan novedosos de mejorar las máquinas y de obtener ganancias que ...¡tenés que probarlo!

DINERO Y OPCIONES

Una de las novedades en la serie Racer es un sistema de ganancias que te ofrece la opción de mejorar tu máquina en uso, o comprar otra nueva con las ganancias de cada carrera. (Aunque es divertido ver el cambio de performance de cada auto con los agregados, no te olvidés que la versión más copada de un auto de bajo nivel siempre va a ser ligeramente menos poderosa que un auto de mayor calidad puesto al máximo de la misma familia).

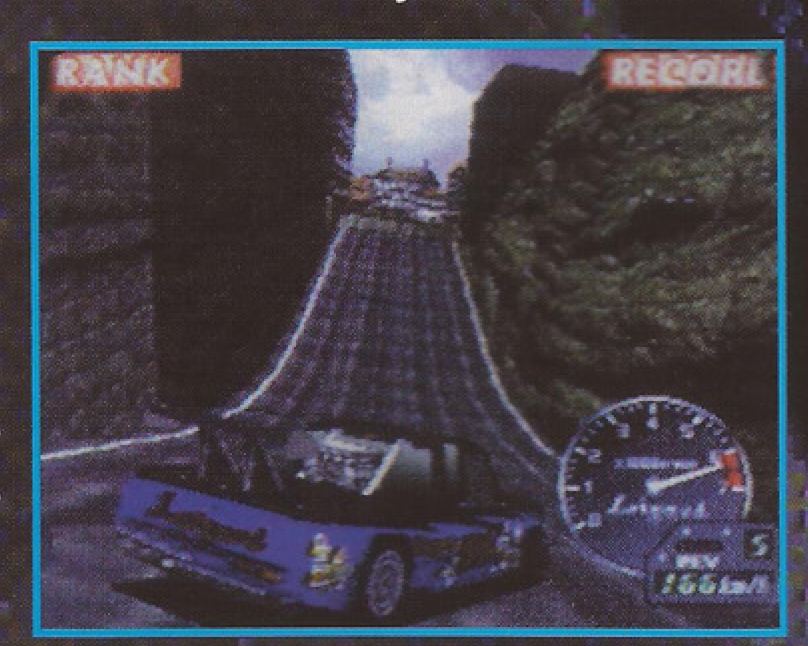
Además del nuevo sistema de mejorar el rendimiento de las máquinas, Rage Racer permite al jugador adaptar a su gusto la máquina que está usando, con opciones que incluyen carrocería y color, tipo de transmisión, agarre de los neumáticos, nombre del equipo, y otros. ¡Incluso hay un programa que te permite diseñar tu logo totalmente!

NENA, QUE CURVAS...

Por si te interesa, hay dos formas diferentes de tomar las curvas (y seguir en la pista, claro). Si tu auto tiene un buen agarre y manejo, al comienzo de la curva simplemente presioná el freno mientras todavía seguís pisando el acelerador (esto se conoce como "Grip Driving"). Para los autos que tienen bajo nivel de manejo y agarre de neumáticos, vas a tener que practicar las técnicas de "Drifting" y "Brake Drifting". Para hacer un "drifting" en una curva, primero tenés que girar hacia la dirección en que querés ir, soltar el acelerador y después volver a presionarlo para empezar a deslizarte de lado mientras llevás el volante en la dirección opuesta de la curva. Para hacer el "Brake Drifting", girá en la dirección hacia la que querés ir y frená mientras estás avanzando todavía por inercia. Después acelerá para dejarte deslizar como harías normalmente.

El "drifting" normal funciona mejor cuando doblás a alta velocidad, el "brake drifting" es más adecuado para las velocidades bajas.

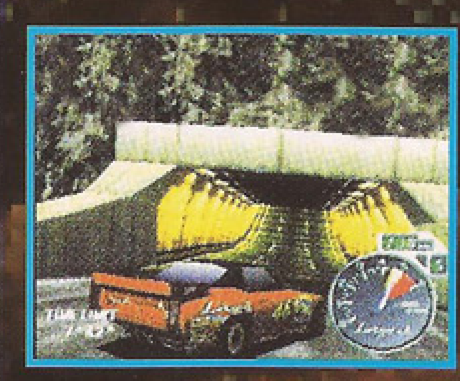
De nada.



LAS PISTAS

Pista 1: MYTHICAL COAST (Largo: 2,88 millas)

	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	CLASE 5	CLASE 6
1¤	400 eg.	2.400 eg.	12.000 eg.	60.000 eg.	375.000 eg.	1.250.000 eg
2¤	160 eg.	1.000 eg.	5.000 eg.	25.000 eg.	125.000 eg.	625.000 eg.
3¤	80 eg.	500 eg.	2.500 eg.	12.500 eg.	62.500 eg.	312.000 eg.



La Mythical Coast es la pista ideal para tomarle la mano a la cosa para los que no están familiarizados con los games de carreras de Namco. También es una buena pista para aprender y practicar el deslizamiento de potencia ("powerslide"), que se convierte en una necesidad con ciertas familias de autos (como el Gnade o Lizards) si tenés esperanza de ganar en futuras pistas como Over Pass City más adelante en el game. Por ejemplo, en esta pista vas a tener que deslizarte en la curva que sigue inmediatamente al primer túnel y de nuevo en la horquilla final para entrar bien al segundo túnel iluminado. Aunque la Mythical Coast es probablemente una de las carreras más rápidas que vas a hacer, como es usual es la peor pagada de todas, así que pensá cuánto tiempo le dedicás.

Pista 2: OVER PASS CITY (Largo: 4,13 millas)

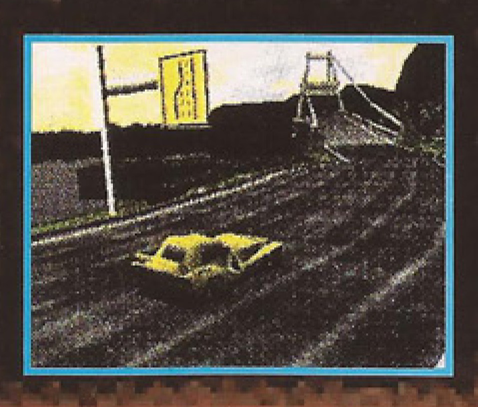
	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	CLASE 5	CLASE 6
1¤	550 eg.	3.400 eg.	13.000 eg.	85.000 eg.	420.000 eg.	375.000 eg.
2¤	240 eg.	1.500 eg.	7.500 eg.	37.500 eg.	137.500 eg.	937.000 eg.
3¤	120 eg.	750 eg.	3.750 eg.	13.750 eg.	93.750 eg.	468.750 eg.



La Overpass City es tu primera pista con gran desafío, y con más de 4 millas, también es la más larga. En ella, te vas a encontrar con varias subidas y bajadas que conectan varias curvas en S y horquillas. Aunque con práctica probablemente podés superar esta pista y el resto del juego sin comprar un auto de tipo Lizard (depende de lo bien que te aprendás a controlar los "power drifts" o desplazamientos de lado con potencia), el Lizard hace a esta pista mucho más fácil. Tené cuidado de no comerte la parte posterior del auto que va adelante tuyo cuando estás subiendo una colina mientras tu auto está siendo pasado por un tipo lenteja del lado del camino. Con los autos Lizard, los "power drifting" y "brake drifting" son la clave de esta pista. Para superar esa curva en S tan jorobada, probá hacer "power drifting" en la primera parte y después bajá a cuarta o tercera marcha y quedate sobre el acelerador un poco más de lo usual. Con práctica, vas a poder pasar bien esa curva siempre.

(Largo: 3,88 millas)

	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	CLASE 5	CLASE 6
1¤	500 eg.	3.200 eg.	16.000 eg.	80.000 eg.	400.000 eg.	1.750.000 eg.
2¤	220 eg.	1.400 eg.	7.000 eg.	35.000 eg.	175.000 eg.	875.000 eg.
3¤	110 eg.	700 eg.	3.500 eg.	17.500 eg.	87.500 eg.	437.500 eg.



Ningún otro auto le pisa los talones al Ages francés en las pistas Lakeside Gate. Aquí abundan las curvas en horquilla, haciendo difícil que ningún auto alcance altas velocidades. Y las poquitas rectas a veces te dan una falsa sensación de seguridad porque terminan con una curva cerrada escondida justo al otro lado de una subida. Tené mucho cuidado antes de entrar a la horquilla después de un par de curvas a la salida del puente en el lago. Además, tené muchísimo cuidado al salir del embudo en la parte superior de la primera colina o te vas a hacer torta vos y tu auto contra la barrera externa de la siguiente curva cerrada a la derecha. Los Ages pueden tomar las curvas como campeones... así que si te fijás todo el tiempo de mantener tus revoluciones altas en cualquier marcha a que vayás, vas a tener una gran ventaja.

(Largo: 1,9 millas)

	CLASE 3	CLASE 4	CLASE 5	CLASE 6
1¤	22.000 eg.	90.000 eg.	300.000 eg.	1.500.000 eg.
2¤	6.000 eg.	30.000 eg.	150.000 eg.	750.000 eg.
3¤	3.000 eg.	15.000 eg.	75.000 eg.	375.000 eg.



Aunque relativamente corta y sin esas curvas traicioneras de las otras pistas, la Extreme Oval es en cambio un reto a tu capacidad para mantener la calma en condiciones extremas de alta velocidad. Esta pista no aparece hasta que pasaste a la tercera clase, y es estrictamente para pilotos de Assoluto. Por lo tanto, ahorrar tus ganancias para comprar un Fatalita Grado 3 es una idea re-buena. Como la mayoría de los autos Assoluto, puede no ser el auto más fácil de manejar en el game, pero tiene lo que hace falta para llegar primero a la bandera a cuadros. En cuanto a la pista, las curvas segunda y final son las únicas que te hacen sufrir, pero a velocidades que superan las 200 millas por hora, vas a llegar a ellas antes que te des cuenta. En general, Extreme Oval con su diseño simple pero emocionante es una buena pista para recorrer muchas veces y juntar los buenos montones de plata que hacen falta para mejorar tu máquina o conseguir una mejor.

LAS MAQUINAS

GNADE MOTOR CORPORATION

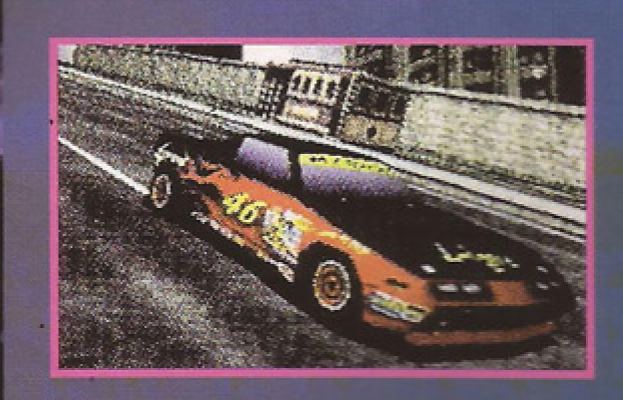
El Gnade es simplemente un auto promedio con atributos promedios en todo. Es también el auto con que vas a empezar: es el único que se puede mejorar hasta cuatro veces. A menos que te enamorés de él, vas a tener que largarlo en cuanto te podás comprar algo mejor, como un Age Erriso o Lizard Acceron.

ESPERANZA

ACELERACION 1 • MAX.VELOC. 1,5 • MANEJO 1 • AGARRE 2 • Grado: 1

LIZARD

La compañía norteamericana Lizard se especializa en fabricar autos de turismo carretera que son superiores en todo lo que respecta a aceleración. Aunque no son tan necesarios como un Age, con práctica pueden hacer un "drift" en las curvas tan bien como cualquiera. El Bayonet es una masa y vale la pena comprarlo y mejorarlo solamente para poder escuchar como ruge.



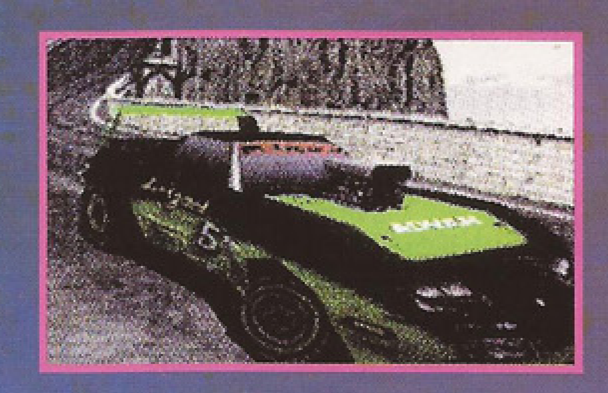
ACCERON

ACELERACION 3 • MAX.VELOC. 1 • MANEJO 0.5 • AGA-

RRE 0.5 • Precio: 4.000 eg. • Grado: 2

HIJACK

ACELERACION 4,25 • MAX.VELOC. 3 • MANEJO 2 • AGARRE 0,75 • Precio: 136.700 eg. • Grado: 4



BAYONET

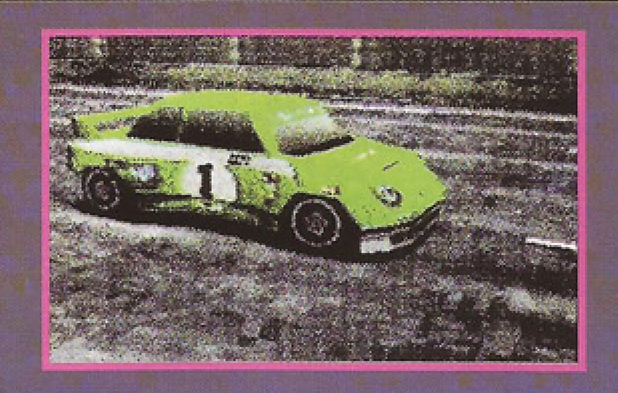
ACELERACION 3,25 • MAX.VELOC. 2 • MANEJO 1,5 • AGARRE 0,5 • Precio: 15.200 eg. • Grado: 3

TEMPEST

ACELERACION 6 • MAX.VELOC. 4,75 • MANEJO 3 ª AGARRE 1 • Precio: 2.836.800 eg.

AGE MOTORS CORPORATION

Si buscás un auto con atributos excelentes en manejo y buen agarre de neumáticos, quedate con Age y su línea de autos.
Los Age son una buena elección para el corredor novato, pero cuando los mejorás pueden dejar contento a cualquier corredor veterano. Tratá de comprar un Erriso y luego un Abeille cuando tengás la plata, y después ponerlo en Nivel 5.



ERRISO

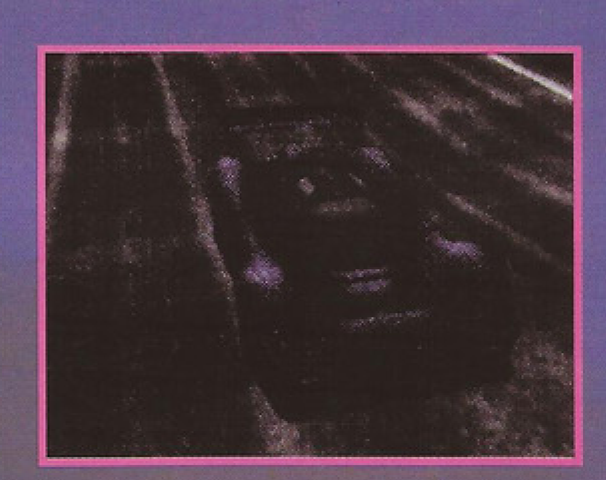
ACELERACION 1 • MAX.VELOC. 1,5 • MANEJO 2 • AGARRE 3 • Precio: 2.600 eg. • Grado: 2

ABEILLE

ACELERACION 1,5 • MAX.VELOC. 2,5 • MANEJO 3 • AGARRE 4,25 • Precio: 14.500 eg. • Grado: 3

PEGASE

ACELERACION 2,5 • MAX.VELOC. 3,25 • MANEJO 4 • AGARRE 5,25 • Precio: 143.300 eg. • Grado: 4

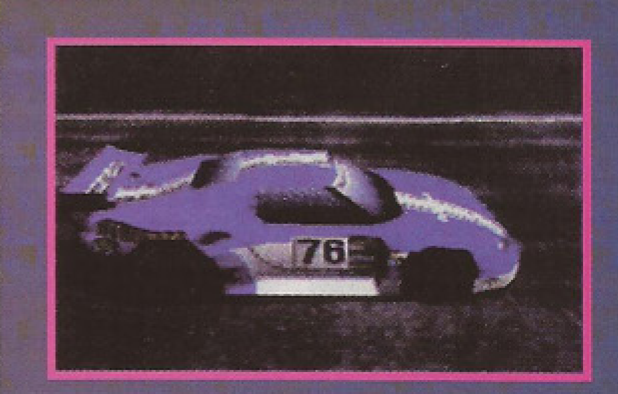


VICTOIRE

ACELERACION 4 • MAX.VELOC. 5,25 • MANEJO 6 • AGARRE 5,5 • Precio: 2.143.500 eg. •

ASSOLUTO

El equipo Assoluto es una compañía italiana que se especializa en producir autos que brindan elevada velocidad. Son creados para pistas como la Extreme Oval, pero tienen dificultad en otras pistas debido a su manejo relativamente pobre. Como en los otros autos, su nivel de agarre puede ser ajustado a tu gusto.



FATALITA

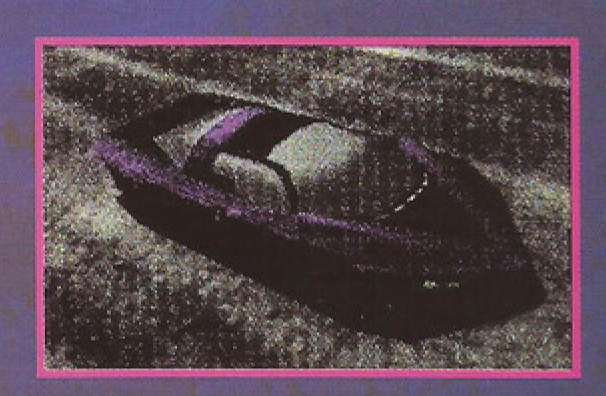
ACELERACION 2 • MAX.VELOC. 4 • MANEJO 1 • AGARRE 3 • Precio: 20.000 eg. • Grado: 3

ISTANTE

ACELERACION 2,5 • MAX.VELOC. 4,25 • MANEJO 1,5 • AGARRE 3 • Precio: 151.800 eg. • Grado: 4

GHEPARDO

ACELERACION 3 • MAX.VELOC. 5 • MANEJO 2 • AGARRE 4 • Precio: 695.900 eg. • Grado: 5



DRAGONE

ACELERACION 4 • MAX.VELOC. 6 • MANEJO 2,5 • AGARRE 4,25 • Precio: 6.666.666 eg. •





THE DIVIDE: ENEMIES WITHIN

Viacom new Media / Radical
Acción
1 jugador

CLON METROIDE

The Divide tiene varias cositas en común con los juegos Metroid de Nintendo. Aquí van algunas de ellas... todas menos una (¡Averigüá cuál!): - bombas y misiles como armas secundarias. - recipientes de energía (salud) que contienen 99 unidades cada uno. - un nivel lluvioso. - un personaje principal que casi palma al final. - ambientación en un mundo alienígena. - un ascensor que baja y te lleva al primer nivel del game.

★ Un nivel de entrenamiento muy útil te prepara para enfrentar los diferentes obstáculos que te vas a encontrar.

★ Cuando comienza el juego tu Terragator Unit está necesitando urgentemente algunas reparaciones importantes

THE DIVIDE: ENEMIES WITHIN

The Divide: Enemies Within tiene un argumento excelente, que se merecería el máximo premio de ficción científica, por su imaginación y desarrollo. Los dueños de PlayStation van a poder divertirse con un nuevo game que viene a competir contra capos como Spider y Pandemonium. El as en la manga de The Divide es que este juego de plataformas es totalmente tridimensional, con completa libertad de movimientos.

El game toma prestados algunos elementos de otros títulos. La disposición de los niveles se parece un poco a Bubsy 3D, pero con una onda mucho más "darkie" (y con mapas texturados, mucho mejores que los paisajes con sombreado chato de Bubsy). Los fanas de Metroid también van a sentir que están en terreno conocido: algunas de las armas y power-ups parecen tomados directamente de la conocida serie de Nintendo, hasta el punto en que The Divide podría casi pasar por una continuación en 32 Bit de Metroid. Esto no es una casualidad, ya que los responsables de su desarrollo anunciaron que se habían propuesto crear para PlayStation un game que capturara la combinación de acción y aventura que hizo de Metroid un favorito de los gamemaníacos.

El argumento, como ya dijimos, está joya. Es una historia atrapante que no pensamos contarte con demasiados detalles, porque tratar de resumirla te echaría a perder la diversión. Pero te juramos que la idea básica y las secuencias de FMV generadas por computadora te van a enganchar desde el principio y te van a sumergir en una atmósfera alucinante.

Incluso antes que iniciés tu exploración, el game te hace seguir un nivel de entrenamiento. Esta primera etapa te enseña cómo usar los diversos power-ups para tu Terragator Unit (el cuerpo de mech blindado en que te van a colocar), cómo disparar los armamentos primarios y secundarios, y cómo usar los controles básicos (apuntar hacia arriba y abajo, o cambiar los ángulos de cámara). Esta lección inicial no es todo, y a medida que avanza el game vas a recibir nueva información.

Después de las lecciones, el game te muestra cómo acabás de despertar de un larguísimo sueño criogénico (congelado, bah). Antes de mandarte semejante siestita, habías sido herido en combate. De modo que empezás el primer nivel con muy poco equipo. Además, lo primero que tenés que hacer en tu itinerario es recoger algo para curar tus piernas lesionadas (hasta que lo consigás, vas a tener una molesta renguera). Lentamente, a medida que avanza el juego, recogés otras partes vitales para tu supervivencia, como misiles, dispositivos para saltar, unidades de calefacción y refrigeración, etc.

Mientras atravesás mundos extraterrestres, te vas a encontrar con un montón de criaturas extrañas. Los niveles son del tipo conocido: vas a encontrar un nivel de hielo, un nivel de desierto, un nivel de selva, etc. Acordate que el game es totalmente tridimensional, lo que quiere decir que podés explorar todo lo que se te cante (hasta podés volver a visitar niveles anteriores). Ojo, tampoco te hagás los ratones de que se trata de un juego de exploración tipo Tomb Raider: las etapas son bastante sencillas y limitadas. Para hacerla corta, aunque no podemos decir que The Divide sea el juego más original del año, tiene suficientes cosas buenas para hacerlo destacar de los demás. El argumento y los enemigos impactantes seguramente lo van a convertir en uno de los favoritos de los fanas del género.

¿NO TE LLEVASTE MATERIAS?

SOS UN GENIO, Y AHORA PODES DISFRUTAR DEL VERANO, LAS VACACIONES Y SOBRE TODO, LEER ACTION GAMES



Megarace 2 funciona perfectamente con un procesador 486/33.



Este es el primero de los mundos que tendrás que conquistar en Myst.

LA PROXIMA EDICION DE ENERO:

LAS MEJORES NOTAS CON LOS MEJORES JUEGOS, MUCHOS TRUCOS Y UN CD ROM DE REGALO CON DEMOS TOTALMENTE JUGABLES DE MEGARACE II, LA SOLUCION INTERACTIVA DE MYST SOLUTION, UN PLANO COMPLETO DEL UNIVERSO DE STAR TREK Y MUCHISIMO MAS...

EN FEBRERO:

ESPECIAL DE TRUCOS: LA GUIA ESENCIAL PARA GANADORES. LOS MEJORES TRUCOS INEDITOS ESTAN EN ACTION GAMES

¡¡NO TE LOS PIERDAS!!

Cartas

Hola Action:
Me llamo Juan Domingo Marino, tengo 12 años, tengo un Family y un Sega Mega Drive 16 bits, el 6 de agosto me van a comprar una Sony Playstation, tengo 21 juegos para Family y son: Galaxian, Galaga, Popeye, Ice Elimber, Ninja, Circus, Star Force, Bomberman, Mappy, Donkey Kong, F1-Race, Adventure Island 1, Sky Destroyer, Zippy Race, Monster Party, Mickey Mouse, Turtles 1, Turtles 3, Chip & Dale, Super Mario Bros 2 y 1990 Magic Jewelry. Tengo 8 juegos para Sega y son: Sonic 2, Sonic y Knuckles, Maximum Carnage, Fifa 96, G-Loc, MK3, UMK3 y el 16 de julio me compraron el Primal Rage. Les mando algunos trucos espectaculares: **MKTrilogy *(Playstation).***
Stage select: en la pantalla para elegir personaje iluminá a Sonya, hacé ↑ y apretá start. Vas a escuchar un sonido de confirmación, ahora elegí a tu luchador: antes de que comience la pelea aparecerá un menú que te permitirá elegir escenario donde luchar.
MK Trilogy *(Playstation)* - Fatality, animality, brutality y friendship con un solo botón: elegí options, desde el menú, después iluminá Game configure y presioná L1 + L2 + R1 + R2 + ↑.
Después de unos pocos segundos vas a escuchar un sonido de confirmación y la pantalla se sacudirá. Ahora podés acceder al menú "?" en la pantalla options, que antes era inaccesible.
Acá podrás activar un montón de opciones copadas, incluidas: Instant aggressor normal boss damage low damage y health recovery. Y lo mejor de todo: si ponés la opción "1 buttom fatalities" podrás hacer los movimientos finales así de fáciles:
Fatality 1: presioná Δ
Fatality 2: presioná O
Animality: presioná L2
Friendship: presioná R1
Brutality: presioná
Mega bomberman *(Sega)*
Todos los passwords:
1-2: 6800 3-5: 3352
1-3: 5120 4-1: 9643
1-4: 7420 4-2: 0513
2-1: 1961 4-3: 9723
2-2: 2731 4-4: 3359
2-3: 5571 4-5: 5653
2-4: 1051 5-1: 6264
2-5: 9799 5-2: 6344
3-1: 4502 5-3: 9184
3-2: 8122 5-4: 5654
3-3: 7422 5-5: 7954
3-4: 1-52 Area final: 0515
Shinobi 3 - *Sega*
Shurikens infinitos: en la pantalla options andá a A.S.E. y elegí Shuriken en el sonido. Después poné 00 en el número de shurikens y quedate esperando hasta que aparezca la señal de infinito.
Invencibilidad: en la pantalla Options andá a la línea music y escuchá las siguiente músicas, exactamente en este orden: Heruns, Japonesque, Shinobi walk, Sakura, Gtufu. Empezá el juego y serás invencible.
After Burner 2 - *Sega*
Stage Select: cuando diga start option mantené A+B+C y luego start.
Jurassick Park - *Sega*
Password final: CV3NULGU
Sonic 2 - *Sega*
Stage select: andá a options y andá a Sound test y seleccioná los sonidos: 19, 65, 09, 17. Pulsá reset en la máquina y cuando aparezca el logo de Sonic 2, apretá A+ start, dos veces.
Alien Soldier - *Sega*
Todos los passwords
N2 = 3698 N14 = 2623
N3 = 0257 N15 = 6385
N4 = 3745 N16 = 7749
N5 = 7551 N17 = 3278
N6 = 8790 N18 = 1039
N7 = 5196 N19 = 9002
N8 = 4569 N20 = 2878
N9 = 8091 N21 = 3894
N10 = 8316 N22 = 4913
N11 = 6402 N23 = 2852
N12 = 9874 N24 = 7406
N13 = 1930 N25 = 5289
Bubsy 2 - *Sega*
En la pantalla de presentación hacé;
Media gravedad: ↑ CCC ↓
Todos los nivels completos: ↑ AAA ↓
50 vidas: B ↑ BBA
99 bazookas: B A ← ←
99 trajes de buceo: B ← ↑ B
99 agujeros: ← ↑ BB
99 Bombas: CCC ↑ ↓ C
Invulnerabilidad: CABC ↑ ↓
Muros: BABC
Ristar - *Sega*
Passwords
Selección de niveles: ILOVEU
Solamente nivel de bonus: DOFEEL
Solamente jefes: MUSEUM
Súper difícil: SUPER
Splatter House - *Sega*
Passwords:
Nivel 2: REISOR
Nivel 3: ETLUB
Nivel 4: TEKROH
Nivel 5: RUATNC
Nivel: PHENIX
Doom Troopers - *Sega*
Andá a options y luego a passwords, apretá derecha y poné con los botones A y B esta contraseña: ARGONAUTA.
Elegí a tu luchador e irás a un escenario donde podrás elegir nivel.
Fifa 95 - *Sega*
Empezá el partido, luego apretá Start y andá a opciones. Ahora apretá:
Para paredes invisibles: CCCBAAAB
Para súper potencia: BABBBBBBBBBBB
Para súper efectos: BACBCCCABCCBAC
Para ir directamente a penales: ABACAB
Para equipo ideal: AABBCCAA
Para súper arquero: AAAAABBBBB
Para súper ataque: AAAAABC
Podés hacer todos juntos.
Ahora apretá Start y después A para ver si entraron los trucos.
Road Rash 2 - *Sega*
¿Querés tener la mejor moto y 300.000 dólares? Poné: EBC9 1U0D
Robocop vs Terminator - *Sega*
Para 54 vidas poné pausa en cualquier momento y hacé: CCAABBCCAABB y para todas las armas: BACCCABBACCCABB
Fatal Fury - *Sega*
Para tener continues infinitos en la cuenta regresiva, pulsá A+B+C+↑, todo a la vez, muchas veces y los créditos te van a aumentar.
Taz in Scape from mars - *Sega*
Cuando aparezca el logo de Sega, pulsá en el mando 1: A y B y en el mando 2: B y C. Tenelos apretados hasta que sientas una especie de ladrido. Después, en cualquier momento del juego, pulsá start y A para pasar a un lugar donde podés seleccionar nivel.
Road Rash 3 - *Sega*
¿Querés tener la mejor moto y 200.000 dólares? Poné 15S9PU03.
Me despido con un ¡feliz 5 años Action Games, la mejor revista del país! Por favor, publiquen mi carta.
PD: La próxima vez que escriba voy a poner más trucos. Esta es la primera carta que escribo a una revista. La Edición Especial está recopada.

Juan Domingo Marino
Bs. As.

Hola, amigos de Action Games. Mi nombre es Carlos Alejandro Pacetti y voy a darles varios trucos y passwords. También quisiera algunos trucos y decirles algo, aunque no lo tomen en cuenta. Una es que los gamemaníacos siempre mandan los mismos trucos, cómo puede ser. De UMK 3 de Genesis habrán publicado como una tonelada y siempre son los mismos. ¿Puede ser que pongan otros trucos, "plis"?
Otra es que varios chicos mandan trucos falsos y ocupan lugar de otros trucos. Todo esto lo digo sin ofenderlos, muchachos de Action Games, ya que su revista es la mejor en el mundo y esto que les acabo de decir les saca fuerza.
Bueno, basta de hablar y ahí van los trucos.
Zero Tolerance
bFL8vTJug: nivel 2
buq8vNLn?: nivel 3
HFr8*TLng: nivel 4
XX38vtKnq: nivel 5
OHp*-*OnA: nivel 6
Orb*/8Pt2: nivel 7
PP68t8Ptw: nivel 8
anZhvtKFk: nivel 9
?lP-*/JFE: nivel 10
PFqcu*JFx: nviel 11
cL9av*Mr!: nivel 12
bHYc6tKFZ: nviel 13
Onj4-W?nL: nivel 14
PXBW-6xt?: nivel 15
Fh2sYdnD: nivel 16
*bBw*vDvn: nivel 17
zzh2tA?!b: nivel 18
qPFTreDk7: nivel 19
k8?TvC?sQ: nivel 20
kdiA*CBsQ: nivel 21
6viT/C?Fj: nivel 22
qHxTvo?q!: nivel 23
mrDT*s?iJ: nivel 24

Gamemaníacas

sdhT*sD2pj: nivel 25
grh4v*Gr7: nivel 26
8ViR33Bi8: nivel 27
vox/ZShA: nivel 28
q*ismdbvk: nivel 29
3bDskzZmM; nivel 30
vryO4vYn: nivel 31
mPTK29Ykk: nivel 32
A5ROm5YvS: nivel 33
qUn)FNbud: nivel 34
kFYs4nYvQ: nivel 35
sd9Og*RO7: nivel 36
3/Rq75VgN: nivel 37
odTvh5ciN: nivel 38
C8?qz2foN: nivel 39

Bug con Kabal: existen varios bugs de este juego. Uno es con Rain que fue publicado en la revista anterior. Bueno, el bugs con Kabal es que se hace la fatality de Ermac, Rain y Smoke.

Mantené golpe alto (HP), luego y pegado a tu enemigo, hacé → → ↓ → y soltá, o → ↓ → → . Cuando sueltes el botón le arrancan la cabeza a Kabal. Si apretás piña alta aparece Kano y le pega una piña.

Combat codes
033000: jugador 1, mitad de poder
00033: jugador 2, mitad de poder
020020: botón defensa desactivado
100100: ningún jugador queda pueda agarrar
987123: sin barras de energía
688422: pelea a oscuras
444444: rander cobat
466466: poder para correr ilimitado
985125: pelea loca
205205: luchas contra Smoke
969141: luchas conta Motaro
033564: luchas contra Shao Khan
688688: fast enable undercut recovery
999995: desacativar los combos
642642: para jugar al Galaxian
011971: para que se regeneren las energías
911911: no abusar desactiva los botones
303606: juego de tennis
707000: jugador 1 cuarto de energía
000707: jugador 2 cuarto de energía
123926: no hay conocimiento ni poder
010010: trowing encorruged
12221: Skumky E.F.
004400: what cha gun do? E. B.
550550: see the MK action live tourll
448844; AV dontm jumt me MXV
955955; extended fatality time
120120: ver créditos MK3 común
460460: randper combat MK3 común
460460: ranoper combat MK3 común
667000: timer dishabled MK3 común

Brutalities UMK / MK Trylogy
Rain: HP, BLD, LK, HK, BLO, LK, HK, BLO, ND, LP
Ermac: HP¿ LP, BLP, NK, LK, BLO, HP, LP, LK, HK
Noob-Saibot: HP, LK, LP, BLO, LK, HK, HP, LP, BLO, LK, HK
Shang Tsung: HP, **BLO**, LK, HP, LP, **BLO**
Sonya: HP, LK, BLO, NO, LK, BLO, HP, LP, BLO, HK, LK
Jax: HP, BLO, LP, **HP**, **BLO**, LP, HP
Sektor: HP, **BLO**, HK, LK, LP, HP
Cyrax: HP, HK, ND, HK, HD, HK, HP, HK, LK, LP
Human Smoke: HP, BLO, HK, LK, HD, HK, HP, HK, LP, BK
C. Sub-Zero: HP, LP, HP, BLO, LK, **HK**, LP, HP, LP
Kano: HP, LP, BLO, LO, NP, BLO, NK, LK, BLO, HK, LK
Sindel: HP, BLO, LK, BLO, LK, HK, BLO, HK, LK, BLO, LP
Smoke: HP, LK, HK, **BLO**, LD, HP, BLO
LiuKang: HP, LP, HP, BLO, LK, HK, LK, HK, LP, HP
Kung Lao: HP, LP, LK, HK, BLO, HP, LP, LK, HK, BLO, HP, LP
Kabal: HP, BLO, **LK**, HK, **LP**, HP, LP, HK, LP
Sub-Zero: HP, LK, HK, LP, HP, **HK**, HP, LP, HP, LP, HP
Scorpion: HP, BLO, HK, LK, **HK**, HP, LP, HP
Reptile: HP, BLO, HK, BLO, HP, LP, LK, BLO, LP
Jang: HP, LK, HP, LP, HK, LK, BLO, **HP**, HK
Kitana: **HP**, BLO, HK, BLO, LK, BLO, LP, BLO, HP, BLO
Nighwolf: HP, HK, LK, **BLO**, **LP**, HP, HK
Milleena: HP, LP, HP, BLO, HK, LK, HK, BLO, HP, LP
Stryker: HP, LP, HK, LK, HP, LP, LK, HK, HP, **LK**

Estas brutalities las descubrí yo solo, de ninguna revista. Están hechas con un control de 6 botones con turbo. Las puse de esta manera que es más fácil. Acá les doy una explicación mejor. Si el comando esta escrito con negro mas fuerte (**negrita**) quiere decir que mantengas el comando un ratito y después sigas con la otra secuencia.

Dragon Ball 2 *Mega* - más rápido
Antes de encender la consola, apretá y mantené el botón A. Si lo hiciste bien, la pantalla de atrás, donde está Goku se tiene que poner naranja.

Dragon Ball Z 2 *S. Nes* - En la pantalla de presentación, apretá los 6 botones del control y da vueltas de 360 grados.
Te transformarás en Super Goku, Vega, Trunks

Contesto el desafío para Pablo Muñoz, que pide cómo hacer o qué hacer para cuando te tiran poderes. Prestá atención. Ahí va.
Esquivar: un círculo de 360° y hacé el comando para otro círculo, pero hasta arriba Y A, todo seguido y rápido. Cuando te muestra a vos .
Absorber: cuando te muestra a vos, adelante, atrás, adelante y piña.
Eso, de volver: tenés que tener toda o la mitad de power y cuando te muestre, hacé ↓ ↙ ← → + A (o: ← ↙ ↓ ↘ → YA).
Despegar: lo mismo que esquivar pero el segundo giro hacelo hasta adelante, diagonal y piña. Lo que tiene de malo es que te saca energía de las 2 barras.
Tenés que ser súper rápido para hacerlos.
Hiper mode: antes de prender la consola, mantené el botón A apretado. Si te salió, el fondo donde está Goku tiene que ser naranja.
Down secrets: cuando estés por morir y tengas un poquitito de life podrás hacer estos poderes.
Cell (el que tiene alas atrás): círculo desde la diagonal arriba hasta adelante, otro hasta atrás y otro hasta adelante +B (cerca).
Freezer la lagartija: ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + B (sólo de cerca)
Vegeta: lo mismo que cell pero pegado al enemigo.
Cornudo, sí, el que tiene cuernos y es azul. Como habrás visto este tiene un sólo poder pero... tenés que estar también con un poquitito de life y todo el poder y lo más importante, tenés que estar siempre en línea recta, es decir: si el enemigo está arriba vos tenés que estar arriba, ¿entendés? Cuando hacés este poder pasarás a ser el otro, te quedás con su energía y la victory, ya que si quedaste con ese poquito pegale una patada y fue. El poder es igual de Cell + B, pero más lejos.
Si no lo conseguís seguí intentando ya que tienen su ritmo justo y, aclaro, estos trucos no son falsos.

Mortal Kombat Trilogy: *Playstation*
Elegí opciones, luego ilumina game configure y presiona L1 + L2 + R1 + R2 ↑. Después de unos segundos escucharás un sonido de configuración y la pantalla temblará. Ahora podés acceder al menú "?" en opciones que antes era inaccesible. Acá podés activar un montón de trucos copados. Ahí van.
Instant Agressor
Normal Boss Damages
Low Damage
Health Recovery
Y lo mejor de todo, si ponés 1 buttom fatales, vas a

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban, se elegirán algunos al azar, los que recibirán un premio sorpresa de Action Games.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - *ACTION GAMES*
Editorial Quark S.R.L.
Av. Rivadavia 2421, 3º piso, of. 5
(1034) Buenos Aires

Cartas

ver.
Fatality 1: apretá Δ en finish him o her
Fatality 2: apretá O en "
Animality: apretá L2 en "
Friendship: apretá R1 en "
Les comento que vendo el UMK3, Comix Zone, Batman y Robin, EW. Jim 2 y el CD de Playstation MK Trilogy, todo a $160.
Ahí van más trucos.
Darius *(Snes)* - en Opciones, mantené L + R en el control 2 y der, izq. y select y start en el pad 1.
Doom Troopers *(Mega)* - Para elegir nivel, poné este password, ARGONATH. Salí de password, elegí tu personaje y mirá los niveles, también podés jugar al nivel oculto.
Flash Back *(Mega)* - Passwords

Normal	Experto	Otros
NORMAL	CLIO	PIXEL
DATA	ACRTC	BETSY
MILORD	BLOD	CYGNUS
QUICKY	STUN	
BIJOU	MIMILO	
BUBBLE	HECTOR	
CLIP		

Mortal Kombat 2 - *Arcade*
Para pelear con un hombre de fuego, en la pantalla de la armería hacé un babality pegado a tu enemigo, al cual harás desaparecer de un gancho, entonces el jugador dos debe apretar el botón start 2 veces. El tipo es como Shao Khan, pero su cuerpo es todo fuego, según cuál sea la versión del juego funcionará. Creo que es la versión 0.1. Ah, tenés que hacer 2 flawless.
Mortal Kombat 2 - *Arcade*
Este truco es para liberar a Sonya y Kano, pero tampoco sé que versión es. Bueno llegá hasta la pantalla donde están encerrados y hacé la fatality de Jax, la que le arranca los brazos y tocá patada baja 2 veces. Vi cómo un chico hacía estos dos trucos y le pregunté cómo los hacía y me dijo que de la misma manera que se los doy yo. Así que no se los garantizo, porque capaz que hace otra cosa y no sé qué será. Si no funcionan, "sorry"
Thunder Force Mega
En el título del juego, apretá A + B + C + start, donde dice start y opciones.
Bueno, ahora mis desafíos.
Quiero trucos o fatalitys de Kintaro, Goro y Khameleón para Playstation, también el truco para jugar con Khameleón.
Hay fatalitys ocultas en el Mortal Kombat 2 y también en el 3. Traten de averiguarlas, por favor, es en serio.
¿Hay otros luchadores ocultos en el Mortal Kombat Trilogy de Playstation?
Ahora los de Megadrive, Super Smash TV, Star Trek Next Generation, uno para Terminator 2, el que sigue el argumento de la película.
Bueno, me despido hasta pronto. Voy a escribir otra. Por favor, publíquenla.
Hasta luego. Aguante Action Games, Nº 1 in the world.

Carlos Dante Alejandro Pacetti
Bs. As.

Hola, soy nuevamente Ramiro Coutouné y les escribo otra vez para responder desafíos. Espero que me publiquen esta carta porque la otra no fue publicada.
Leandro Ferraro (Capital Federal)
1 - ***Sonic y Knuckles*** - primero que nada como les digo a todos, el casete debe ser original de Genesis o Megadrive, si es de otra cosa no podés ensamblarlo con el Sonic 2 y Sonic 3.
Primero que nada ensartá el casete y ensamblalo a algún Sonic.
Cuando aparezca la pantalla en que están nuestros personajes con la palabra No Way, apretá ABC juntos.
Apretá start, aparecerá start/code, ahora meté algunos de esos códigos para nuevas fases.
17 = 40142308345J
21 = 409207711679
26 = 316396152764
31 = 389746141116
37 = 307202238396
55 = 338743404476
62 = 391826515900
69 = 511213184956
87 = 542754351036
93 = 531077408701
102 = 513696212925
112 = 493697771453
120 = 544700508095
130 = 296529831869
150 = 340821682109
159 = 389744043954
2 - Sí, existen trucos además de los passwords:
Elegí nivel: FLOVEN
Practicar bonus: DOPEEL
Modo de los jefes: MUSEUM
Opción de sound test: MAGURO
Igual estos fueron publicados en la revista en que salió tu carta. Son los únicos trucos que existen y que tenés vos.
3 - **El Road Rash 2**, lamentablemente era trucho y si no sabés cómo darte cuenta, fijate que atrás diga Sega o en el frente, el logo de Genesis o Megadrive.
Héctor Medina - Te mando el truco que tengo, no sé si te servirá:
Torneo propio: BABCABBAC - BAACAAAAA - BACCABBAAA
Rodrigo Alvarez - No tengo ningún truco de **SF2** turbo, pero tengo uno parecido.
Street Fighter 2: World Warrior (*Super Nes*) - Game Genie
1C65 DF00 (para poner más velocidad).
Es el único truco que tengo de los 5 que vos pediste.
Bueno, me despido y espero que me publiquen los dibujos que mandé hace 2 meses atrás.
Por favor me quiero hacer socio, publiquen el carnet.
Aguante River, Chicago Bulls campeones de la NBA 97, Los Piojos y, por supuesto, Sega. Muerte a Dan

Ramiro Coutouné
Bs. As.

Hola gamemaníacos, me llamo Alejandro Seif y tengo estos trucos para ustedes.
MKU3:
pb = piña baja,
pa = piña alta
kb = patada baja
ka = patada alta
Run: rn = correr
block = bloquear
rayo (bola para controlar el adversario) abajo diagonal adelante pb.
Rayo atrás, atrás, pa.
ni idea ; atrás y pa.
Kombos: pa, pa, pb, pa, atrás, pa y patada giratoria (Rápido). Pa, pa, pb, pa
Ermac:
bola de fuegos: abajo, atrás + pb
teleport: abajo, atrás pa
Lanzar al oponente (a 2 ó 3 pasos, sino no anda) atrás abajo atrás ka
(a 2 ó 3 pasos)
Pit: run, blok, run, run, pb
Human Smoke con Smoke robot hacer cuando dice round 1 ó 2 hacer abajo + pa + pb + ka + kb + run + blok y mantener hasta que salga.
Scorpion:
Fatality 1: a 3-4 pasos abajo, abajo, arriba ka
Fat. 2: (al lado de tu enemigo) adelante adelante abajo arriba y run
Jade:
Fat (al lado del oponente) run 3 veces blok run.
Fat 2: " hacé arriba, arriba, abajo, adelante, pa
Friendship: en cualquier distancia, atrás abajo atrás atrás + ka
Sub-zero viejo:
Fat. 1: abajo, abajo, abajo, adelante, pa
Stage kill: adelante, abajo, adelante, adelante, pa
Nueva toma de Striker: atrás, adelante, pa !!!
Reptile
Fat.: atrás adelante abajo blok
Mileena
Fat. 1: atrás atrás atrás adelante Kb
Fat. 2: abajo, adelante, abajo, adelante, pb
MKU3
Jade:
boomerang alto: atrás adelante pa
boomerang: atrás adelante pb
boomerang bajo:atrás adelante kb
Invulnerable de rayos:atrás adelante ka
Returting low: atrás atrás adelante
Earth Worm Jim
Al nivel 2: AA CC BB AA
Al nivel 3: CCCCCCAA
Recargar energía: ABCABCAB (< estos pocas veces)
Láser: CCCCAAAB
Súper gun: CCCCAABC
Perseguidor: CCCCAABA
Mano de disparo: CCCCAAAC
Lombrices: CACACACAC
Más balas: CBBACBAA
Continue: AACCBA atrás atrás
Killer Instinct
Humillación: semicírculo de adelante a atrás + piña violenta
Flip kick; atrás + patada violenta
Combo breaker: atrás adelante + patada alta
Láser ken: abajo diagonal adelante + piña
Popeller blade semicírculo de adelante para atrás + piña mediana
Combo: atrás atrás adelante + piña violenta
Elegir escenario

Gamemaníacas

el de Fulgore: abajo + patada violenta
el de Spinal: arriba + patada rápida
el de Orchid: abajo + patada rápida
el de Eyedol: abajo + piña violenta
(en donde dice Fulgore vs. Spinal)
Jugar con Eyedol *(arcade)* - en la pantalla de selección de personaje mantené el cursor en riptor y hacé patada media inmediatamente mantiene piña rápida + derecha, cuando veas la presentación con los personajes y Eyedol mantené: piña fuerte, patada fuerte, derecha hasta que diga Eyedol.

MK2

Reptile: atrás, atrás abajo pb (a 5 pasos)
Kitana: (al lado) blok blok blok blok ka
Scorpion: (a 3, 4, 5 ó 6 pasos) hacé mantener blok y abajo abajo arriba arriba y pa
Códigos ***(Sega)***
Ganador contra Shao-Kan: 033564
" Noob Saibot: 76942
" Human Smoke: 205205
Zona de combate Bridge: 077022
" Jade desert: 330033
" Subway: 880088
" Roof; 343343343
" Pit3: 820028
" Steet: 079035
" Ermac's Portal: 933933
" Graveyard: 666333
" Kombat Temple: 600040
" Kahn's Kave: 0447000
" Scorpion's Lair: 666444
" Bell Tower: 091190
" Noob's Dorfen

MK3

Cheats; pb kb arriba blok arriba blok pb abajo
Killer codes: kb adelante pb atrás pb arriba kb adelante pb atrás pb arriba ka
Secrets; blok pb abajo atrás pb abajo kb adelante arriba (en donde dice start game)
Smoke
Lanza: atrás atrás pb
Telepor piña: adelante adelante kb
Invisible: mantener blok arriba arriba run
Babality: abajo abajo ka
Animality: abajo adelante adelante blok
Fatality 1: mantener blok y un arriba arriba adelante abajo y soltar run y blok (en la otra punta de la pantalla)
Fatality 2: abajo abajo adelante arriba, mantener blok y run y soltar
Killer codes
jugar al MK4: 303606
Tiempo para fatality: arriba y pb 55 arriba pb 55
Sin poderes: 100100
Shao Kahn: 331546
Smoke: 205205
Pelea al azar: 460460
Sub-Zero
Fatality (al lado) blok blok run blok run blok run
Sektor
Fatality: a 5 ó 4 pasos: adelante adelante adelante atrás blok
Nightwolf
Fatality: al lado mantener blok y arriba arriba atrás adelante y soltar y apretar de nuevo blok
Cirax
Fatality: a 3 pasos abajo abajo arriba abajo pa
Endurance mode: en start game hacer pb + blok + Kb
Morphs de Shang tsung
Cirax: blok blok blok blok
Sheeva: adelante abajo adelante Kb
Sub-Zero: adelante abajo adelante pa

***(PC)* Doom2**

Modo dios: IDDQD
Todas las armas, llaves y objetos: IDKFA
Traspasar paredes: DCLIP
Elegir nivel y base: IDCLEV + el nivel y la base que uno quiere

***(PC)* Duke Nukem 3D**

Traspasar paredes: DNCLIP
Todas las armas, objetos y llaves: DNSTUFF
Inmortal y 200 balas de la pistola: DNCORNMOLIO
Otro modo dios más simple: DNKROZ

***(PC)* Stunts**

Cambiar cámara: apretar mientras uno corre la letra C y S

***(PC)* Prince of Persia**

Shift + L: saltar fases
Shift + W: caer lento
Shift + T: llena la energía y agrega cuadros de ella
Versión normal
Shift + L

***(PC)* Prehistoric 2**

Nivel 2: 9370
Nivel 4: 3B02
Mis desafíos son:
¿Cuál es el password del último nivel del Prehistoric 2?
Algunos trucos de Doom 2, ¿puede ser?
Chau y un saludo para la Banda

Alejandro Seif
Lla Llao - Río Negro

Estimados amigos de Action:
Les escribo para mandarles unos cuantos trucos de los siguientes games:

Zero Tolerance *(Sega)*

Passwords de nivel:
DHq8xjLuq Enginering 1
Hzr8vNLn? " "
eb3xxvh/vO" 2
cnY8CrP!V Green House 1
cL6x-vKnV Green House 2
?rb8-tLFk Green House 3
DbaxuvLrk Bridge 2
QHox-tLqw High Rise Roof Top
JrK5CPG!V" " Floor 164
SUL5-f?nJ " " " 163
cLqyv/?vi " " " 161
a8K7vvjuy " " " 160
ZUJ7-v?nS " " " 159
N5Jy/sDnQ " " " 158
HPqytsDnQ " " " 157
?rpy/sDF " " " 156
?Lp7xoDF! " " " 155
08q7x)?Ft " " " 154
0Lp7xodrj " " " 153
Kroy-oDr7 " " " 152
DHr5u-DFQ " " " 151
eLoU6kxo2 Sub Base 1
TFr/2qB!g Sub Base 2
abr94oJtk Sub Base 3
Gv3/!3)sj Sub Base 4
NXo9nCJuJ Sub Base 5
LUBbm7J0y Sub Base 7
VV8/!rMsQ Sub Base 8
GL6Zkp0vQ Sub Base 9
)r6ZzvMit Sub Base 10
YL894!0Fj Sub Base 11
d5Zdwa)DN Sub Base 12 final

Killer Instinct *(Snes)*

Secret Stage
En un juego de a dos, ambos jugadores deben posicionarse con el cursor de su jugador. Apretá y mantené abajo + Medium Kick (esto hacerlo en ambos joysticks). vas a poder jugar en el cielo por encima de las nubes y... ¡podés tirar tu oponente al vacío!
Jugá como Eyedol
En un juego de uno o dos jugadores, elegí a Cinder y en la pantalla de Vs. apretá y mantené: derecha y digitá Weak Punch, Weak Kick, Fierce Punch, Medium Kick, Medium Punch, Fierce Kick. Oirás una voz que dice Eyedol, que te indicará que el truco salió. Esto tendrás que hacerlo por cada lucha que hagas.
Consejo
Usar la siguiente configuración
Fierce Punch R (piña fuerte)
Medium Punch A (piña media)
Weak Punch L (piña débil)
Fierce Kick B (patada fuerte)
Medium Kick X (patada media)
Weak Kick Y (patada débil)
...y cuando estés en la pantalla de vs., digitá la palabra "LYRXAB", así te será mucho más fácil el truco.
Tomas
Charge; atrás, adelante + piña débil
Leap Back: atrás, adelante + patada fuerte
Leap Forward: atrás adelante + patada débil
Mega Swing; atrás, adelante + piña fuerte
Fire Ball: (digitar una "U" para adelante + piña fuerte.
Combo: atrás, adelante + piña débil, atrás + patada media, atrás, adelante + piña fuerte. Luego de esto, tu contrincante, saldrá despedido hacia arriba y luego de que caiga al piso, hacé: atrás, adelante + piña débil, una y otra vez. Finalmente el resultado será un combo bestial de ¡80 golpes!
También sé el truco de las distintas velocidades de turbo, pero no son tan importantes como éstos que les di.
Otra cosa: todos los trucos, códigos y tomas de Arcade, de juegos como Killer Instinct 1 y 2, los 4 Mortal Kombat, funcionan para las versiones hogareñas del game. Especialmente en las consolas Megadrive/Genesis y Super Nes (las cuales yo poseo).
¡Por favor, publiquen mi carta! Les hará mucho bien a los gamemaníacos.

Santiago Garavaglia
Villa Carlos Paz - Córdoba

Queridos amigos de Action Games, me llamo Esteban O. Trejo. Les quiero mandar unos trucos para *Genesis*.
Comenzaré con los de **MK2.**
Fatalitys: pit/espinal:

Cartas

1) Kitana: → ↓ → Z

2) Mileena: → ↓ → C

3) Liu Kang: ← → → C

4) Baraka: → → ↓ Z

5) Sub Zero, Reptile y Scorpion: ↓ → → D (block)

6) Kung Lao: → → → X

y las que se pueden hacer en cualquier pantalla:
Liu Kang: 1 ← ↓ → ↑ y nuevamente atrás se puede usar D
2: pegado: ↓ → ← ← Z

Kung Lao: a un paso: D → → → → C

Lejos: ← → A

Johny Cage: 1: pegado las 3: → → ↓ ↑ y para sacar 3 cabezas se hace igual pero a lo último simultáneamente: ↓ ABC

2: ↓ ↓ → → A

Reptile - 1: ← ← ↓ A (a 3 pasos)

2: hacete invisible: se hace presionando D ↑ ↑ ↓ X y pegado → → → ↓ Z

Sub Zero: 1 Bien lejos mantener A, ← ← ↓ → y soltar

2 A tres pasos (o dos): → → ↓ Z, ponete al lado y hacé → → ↓ → → X

Shang Thung: 1 mantener D ↑ ↓ ↑ C

2: mantener Z por 3 segundos y soltarlo a un paso.
Kitana: 1 pegado: C → → ↓ → y soltar C

2: D, D, D, Z también pegado
Jax - 1: pegado, mantener A → → → → y soltar A

2: a un paso: DDDDA
Baraka: 1 pegado D ← ← ← ← X

2: pegado ← → ↓ → A

Mileena: 1 Mantener Z por 3 segundos y soltar: pegado
2: → ← → A pegado

Scorpion: 1 D ↑ ↑ X

2: tengo entendido que esta fatality se hace de esta forma: mantener A ↓ ← ← ← y soltarlo a un paso. Si no es así, ¿me la pueden poner en alguna otra parte de la revista?
Raiden - 1 Mantener X y soltarlo al lado, hay que mantenerlo 10 segundos y la 2: mantener C, 5 segundos y soltarlo al lado pero al ponerse oscuro, hay que apretar D (block) y C muchas veces hasta que explote el oponente.
Unos pocos de la MK3U, porque sino... (es mucho)
Para las opciones: cheats, secrets y kiler codes
(A, C ↑ B, ↑ B pero en vez de tocar A y ↓ es mantener A y luego ↓)

Para jugar con Motaro con este truco es muy simple poner Motaro enabled o Shao Kang enabled y ahora les digo sus golpes: Shao Kang: atropelladora: → → A

atropelladora aérea: → → X

Martillazo: ← → X

Risa: ↓ ↓ Z

Y para decir unas palabras: ↓ ↓ C

PD: ¿Me dicen cómo se hace la escupida de Shao Kang. Los felicito por la excelente revista y quiero que publiquen esta primera carta. ¡Gracias! Esperen otra carta.

Esteban O. Trejo
Bs. As.

Action Games:
Me llamo Fabio, tengo 14 años es mi primera carta y quisiera saber cómo hacerme socio de esta maravillosa revista.
Tengo un Sega con los siguientes juegos: UMK3, FIFA Soccer 95 y 96, Revolution X, Street Racer, Hit the ice y tengo algunos trucos y password de éstos y de otros juegos, bueno aquí van:
UMK3 - brutalities
Jax: XXXBAXXXBAX
Liu Kang: XAXBCZZCZAX
Noob Saibot: YCABCZXABCZ
Sonya Blade: XCBXCBXABZC
Rain: XXBCZBCZBXA
Cyrax: XZXZZXZXZCA
Scorpion: XXBZZCZXXAX
Smoke Humano: XCCZBBAAXXB
Mileena: XAAXBZCCZBX
Kitana: XXBZBCBABXB
Jade: XCXAZZCBBXZ
Reptile: XBZZBXACCBAX
Sektor: XXBBZZCCAAX
Kung Lao: XACZBXACZBX
Smoke: XCCZBBAAXXBB
Night Wolf: XXZCCBBAAXA
Sindel: XBCBCZBZCBA
Ermac: XXABZCBXACZ
Sub Zero del MK2: XAXBCCZZAXA
Stryker; XAZCXACZXCC
Kano: XABAXBZCBZC
Kabal: XBCCCZAAAXA
Shang Tsung: XBBBCXBABBB
En el Sega con Shang Tsung te podés convertir en Noob Saibot y Rain. Transformación en:
Noob Saibot: → ↓ ↓ ← Z

Rain: YBC (rápido)
Urban Striker - password
1 - 9GD4FZHLMTF
2 - NWDRTFCZRMM
3 - L67ZGRPMK97T
4 - 6PVSY9LGJ4C
Andretti Racing - password
Circuito final: kMT2 ZKGK AJC4 A96M MDAB
The Separation Spiderman-Venon
Final: QPMJCV
Mortal Kombat 3 Ultimate
Cuando lográs matar a Shao Kahn te aparecen varios íconos donde tu puedes elegir:
ícono 1: historia
2: juego de nave
3: random prize
4: fatality demo 1
5: fatality demo 2
6: fatality demo 3
7: endurance Noob-Ermac
8: Endurance classic
9: Mega endurance
10: Suprema demostración
Judge Dreed - password
1 - KZDVT
2 - JRQWNO
3 - PSTRVJZ
Tin Tin en el Tibet - password
1 - 603
2 - 219
3 - 478 → final
Scooby Doo - password
Del hotel
AY+EP P#¡*D ZA#D QKBXG *AYBZ
!?L?P V*X!? L%PV* X!?L% PV*X+
Hit the ice - password
Final: 4UIU
Street Racer - password
JXPSVW
bEFqMR
Primero hay que colocar el password, luego en la pantalla de elegir het to het colocá campeonato
Bueno, amigos de Action Games, es hora de despedirme, ¡ah!, antes de que me olvide, por favor, "publiquen mi carta".

Fabio Trech
Capital

Hola, Action Games, mi nombre es Ignacio C. Rigoni. Tengo 13 años. Les quiero dejar estos trucos para *PC* (porque no tengo Sega ni Playstation, ni nada de eso). Además escribo para comentarles que esta es la primera vez que compro esta revista y me ha parecido la mejor.
Heretik: Quicken: invulnerabilidad total
Rambo: todas las armas y municiones
Gimme: artefactos
Kitty: traspasar todo
Ponce; 100% healt
Shazam: activa el libro de magia
Massacre: destruye a todos los malos del nivel
Ravmap: todo el mapa
Ravskel: todas las llaves
Cookadoodledou: te convierte en gallina
Prince of Persia 1 & 2 - Prince 1 - para activar los trucos, en el directorio Prince, escribir prince megahit.
Allí están activados los trucos, luego en el luego teclean:
Shift + T: te da vidas
Shift + 1 da vuelta la pantalla
Shift + B: sólo se ven los objetos animados
Shift + W: caés despacio
Shift + L: pasa de nivel
K: matás a cualquier guardia o malo
R: es para revivir
+: aumentás el tiempo y -: disminuís el tiempo
Prince 2:
activar turcos, escribí Prince makinit o prince yippeeyahoo.
Allí están activados los trucos, luego en el juego tecleá:

Gamemaníacas

Shift + T: te da vidas
Shift + I: da vuelta la pantalla
Shift + B: sólo se ven los objetos animados
Alt + N o Shift L: pasás de nivel
K: matás a cualquier guardia o malo
R: es para revivir
+: aumentás el tiempo y -: disminuís el tiempo
Consejo: en el nivel 2 (p sea cuando te bajás del barco), en los bloques, pisá todos menos el que tiene el símbolo.
Quake: God; invulnerabilidad total
Impulse 9: todas las armas y llaves
Impulse 255: da potencia a los disparos
Noclip: transpasar todo
sv_gravity 120 (120 se puede cambiar entre 0 y 850) - para saltar mejor o peor.
En la última revista de Action Games que compré me vino el FX Fighter completo y quería saber si alguien podría decirme si hay luchadores ocultos, se puede elegir el jefe final o algo parecido y también si alguien puede enviarme trucos para Wolfestein 3D. Comunicar al 397278 (Mendoza) y preguntar por Ignacio o a la dirección calle Estupiñan 1650, barrio Trapiche, Godoy Cruz, Mendoza. Otro día les mando más trucos. Por favor, publiquen la carta.

Ignacio Carlos Rigoni
Godoy Cruz - Mza.

Querida Action Games
Soy Mauro Galván Rainhart y ésta es la segunda carta que les escribo. Espero que la publiquen porque sino comenzaré a desconfiar de ustedes. bueno, les cuento que poseo una PC486DX2 con 16MB de RAM y kit multimedia, un Sega Genesis y un Game Boy.
Los juegos que poseo son pocos, pero son buenos, como por ejemplo, el Super Street Fighter 2 para Sega, el UMK3, el MK3 para PC, el Earth Worm Jim para Game Boy y el Need for Speed para PC.
Bueno, vayamos a los trucos.
Sega
Street of Rage 3: en el nivel 5, luego de que terminés la primera pantalla, no rompas la puerta, comenzá a pegar al aire en la mitad inferior de la pantalla y verás que se romperá y cortarás camino, allí pelearás con muchos ninjas samurais y lo demás lo debés descubrir por vos mismo.
Arcades:
Street Fighter Alpha 2 - (sólo funciona en algunas máquinas). antes de presionar el botón start, debés mantener los tres botones de patada y luego apretarlo. Con esto la máquina te pedirá que elijas un luchador y luego todo lo demás, pero al final te pedirá que elijas a otro luchador, que controlará ella, pero jugará junto con vos. Los dos luchadores juegan al mismo tiempo, con la misma energía y siempre con el nivel 3. Si querés, le pedís a alguien que inserte otra ficha y haga lo mismo que hiciste al principio y, adiviná qué pasa... él controlará al segundo luchador. Lo malo es que sólo peleás contra cuatro luchadores.
Me despido, ah, por favor no se olviden de publicar mi carta. Bye, bye.

Mauro Galván Rainhart
Bs. As.

Hola Action
Me llamo carlos y vivo en La Matanza, tengo una máquina de 16 bits y algunos juegos. Ahora les mando algunos trucos.
1 **Earth Worm Jim 2** ***(Sega)*** - códigos
Para hacer estos códigos tenés que apretar Start en cualquier momento del juego.
Una vida: ABCCCAAB
Balas extras: CBBACBAA
Una arma de tres tiros: CCCCAAAC
Una bomba de teletransportación: CABCAB ↑ ↓
Un continue extra: AACC ← ←
Recargar energía: ABCABCABC
Lomoriz Gun x 10: ACACAC
2 - **Cool Spot** ***(Sega)*** Debug Mode
Hacé locuras en este game: selección de fases, vidas infinitas o invencibilidad. En la pantalla de options presioná AABBCCCCBBAAAABBCC
3 - **Sonic I** ***(Genesis)*** - truco de las mil caras:
En la pantalla de presentación, apretá ↑ C ↓ C ← C → start y dejás presionado el botón A. Vas a ver algunas letras en el ángulo superior izquierdo de la pantalla.
En este modo, el botón A muestra las formas que Sonic puede tener, el botón B selecciona, mientras el C usa la forma elegida.
Winbledon ***(Sega)*** - passwords:
1 = 006-367-670
2 = 288-508-342
3 = 001-247-716
5 - **Golden Axe** ***(Genesis)*** - selección de fases
En la pantalla de selección de personajes, apretá ↓ B y start.
6 - **Mortal Kombat** ***(Sega)*** - lucha con sangre
En la pantalla gris en que aparece un texto sobre los códigos de honor del torneo, digitá la secuencia ABACABB.
7 - **Ultimate MK3** ***(Sega)*** - códigos de vs
Desierto: 3-3-0-0-3-3
Infierno: 6-6-6-4-4-4
Torre: 0-9-1-1-9-0
Subterráneo: 8-8-0-0-8-8
Noob: 0-5-0-0-5-0
Portal oculto: 9-3-3-9-3-3
Silencio: 3-0-0-3-0-0
Poder Sans: 0-1-0-0-1-0
Quería pedir si tienen algunos trucos para el Fifa 97.
Por favor, publiquen la carta.
¡Chau, gamemaníacos!

Carlos Sebastián Leone
Bs. As.

Queridos amigos de Action Games:
Soy yo de nuevo, José Luis Mayorga, para seguir mandando trucos para muchísimos juegos y también muchos desafíos.
Los quiero felicitar por la revista porque esta buenísima como siempre, aunque la calidad del papel ha cambiado como también comentó Gonzalo Alberto Torres.
Por favor, publiquen mi carta, es la segunda que mando, no me defrauden.
Ahora, vamos a los trucos.
UMK3: aquí les mando códigos para el modo VS:
020020: bloking desabled
004400: whatcha gun do?
444444: randper kombat
987123: sin barra de poder
550550: mortal kombat the live tour
122221: skunky
123926: there is no knowledge without power
033564: "ganador del primer round enfrenta a Shao Kahn
Este código para mí es el más necesario y no debe fatar nunca (nunca se dice nunca) jamás entre los códigos de los fanáticos de UMK3.
955955: "más tiempo de fatality
Los ninjas
Rain:
← ← + X: rayo
↓ ↘ → : ken paralizador
Reptile:
→ → + X: escupe ácido
→ → X + A: bola de energía hacia adelante
← ← X + A: bola de energía hacia atrás
↓ + A + B: desliza
↑ ↑ ↓ + Z: invisible
Noob Saibot:
↓ ↑ : teleport que atrapa
↓ ↘ → : Ken de nuve
→ → + x; sombra que atrapa
Sub Zero old:
↓ ↘ → + A: congela
↓ ↙ ← + C: helo en el piso
↙ + A + B: desliza
Ermac
↓ ↙ ← + A: Ken
↓ ↙ ← + X: teleport
← ← ↙ + Z: sacude sin tocar (para hacerlo tenés que estar a 1 ó 2 cuerpos de distancia).
Scorpion
← ← + A: escorpion
↓ ↙ ← + X: teleport
Atrapar en el aire: para esto tenés que saltar y junto al adversario que también debe estar en el aire, apretás B (block).
Human Smoke:
← ← + A: gancho que atrae
↓ ↙ ← + X: teleport
NBA Jam ***(Mega)***
En la pantalla Tonight's Match, hacé:
Para el Turbo presioná cualquier botón direccional en sentido horario del reloj y, al mismo tiempo, apretá cualquier botón 13 veces.
En la última vez, sujetá el botón y seguí girando hasta que aparezca el mensaje.
Para la bola de fuego, presioná B 7 veces; al terminar apretá juntos ↑ + B + C.
Street Fighter 2 E. Ch. E. ***(Mega)***
Con este truco le podés dar más velociad al modo Champion. Pero para hacerlo necesitás el joystick de 6

Cartas

botones de Sega. Conectá el juego, prendelo y dejá desarrollar la presentación. Cuando la imagen del edificio esté desapareciendo, hacé rapidísimo esta secuencia: ↓ + Z ↑ + X + A + Y + B + C.

Si el truco salió, vas a escuchar la voz de Zangief.

Jungle Strike *(Mega)*
Misión 9: NCZJFD3BR67

Urban Strike *(Mega)*
Fase secreta: 9NHLGBW6SYL

Ahora los desafíos:

UMK3: cómo se hacen las fatalitys en el Pit III, subway y la pantalla que cuelgan esqueletos, cráneos, etc. También quiero saber si se puede elegir a Motaro y Shao Kahn.

NBA Live 97: algún truco para este juego de básquet o alguna táctica de juego.

Fifa 97: también algún truco para este juego y por qué no, tácticas de juego, goles seguros, jugadas de lujo, etc.

UMK3 - Los Robots
Cyrax: ← ← + C: red verde
Mantené C + → → Z: bomba hacia adelante
Mantené C + ← ← Z: bomba hacia atrás
→ ↓ + B: teleport

Sektor
→ → + A: misil
→ → + C: teleport que golpea
↓ ↙ ← + X misil dirigido

Smoke
← ← + A: gancho que atrapa
→ → + C: teleport
B + ↑ ↑ + Y: invisible
Presioná B (block) en el aire junto al adversario

Las Chicas
Jade
Con Jade los golpes son fáciles, haciendo ← → y cualquier botón tira un bumerang recto, otro hacia arriba, una patada especial, invencibilidad.

Sonya:
↓ ↘ → + A: Ken
↓ + A + B: atrapa con las piernas
↓ ↙ ← + X: intercepta en el aire

Mileena
Presioná X por 4 seg: Ken doble
← ← ↓ + Z: roll ball
→ → + C: teleport Kick

Kitana
→ → X + A juntos: fan toss
← ← ← + X: fan wave
↓ ↙ ← + X: air sweep
El Fan Toss también se puede hacer en el aire, tenés que saltar y en el aire hacés → → X + A juntos.

Sindel
→ → + X: grita
→ → + A: Ken por la boca
← ← → Z: flota
Luego de hacer esta secuencia en el aire hacés: ↓ ↘ → + C.

Los demás
Stryker
← ← → + : dispará
→ → ← + A: tirá
→ → + Z: rebolea
↓ ↙ ← + X: granada alta
↓ ↙ ← + A: granada baja

Jax:
→ → + A: atrapá y golpeá
(para que pegue varias veces tenés que apretar A continuamente)
A+X+X+X+X: sacude contra el piso
→ → + Z: puñetazo hacia adelante
← → + X: Ken
Mantené C por 4 seg.: EARTHQUAKE
Apretá B (block) en lo alto: Ground slam

Night Wolf:
↓ ↘ → + X: apercut
→ → + C: atropella
← ← + Z: escudo rotector
↓ ↙ ← + A: lanza flecha

Kano
↓ ↙ ← + X: lanza cuchilla
↓ ↘ → + X: apercut
↓ ↘ → + A: sacude
Mantené C por 4 seg: Roll Ball attak

Sub Zero:
↓ ↘ → + A: congela
↓ ↘ → + X congela por arriba
↙ + A + B: desliza
↓ ↙ ← + a: sombra que congela

Kabal
← → + C: atropella
← ← + X: Ken
↑ ← ← + X: Ken en el aire
← ← ← + Y; rueda que corta

Liu Kang
→ → + A: Ken por abajo
← ← + X: Ken por arriba
↑ → → + X: Ken por el aire
→ → + Z: flying kick
Sujetá C por 4 seg: Bike Kick

Shang Tsung:
← ← + X: fire ball
← ← → + X: doble fire ball
← ← → → + X: triple fire ball
→ → ← ← + C: triple fire ball

Algunas mutaciones de Shang Tsung
Jax: → → ↓ + A
Night wolf: B + ↑ ↑
Sonya: ↓ + A + Y + B
Kano: → ← → + B
Smoke: → → + A
Sektor: ↓ → ← + Y
Cyrax: BBBB
SubZero: → ↓ → + X
Stryker: → → → + Z
Liu Kang: sujetá B y hacé un giro de 360° hacia adelante
Sindel: ← ← ↓ ← + C
Kabal: A + B + Z
Ermac: B ↓ ↓ ↑
Scorpion: ↓ ↓ ↘ + A
Jade: ← → ↓ ↓ + B
Kitana: → ↓ ↘ + Y

Algunos códigos en el modo vs
020020: Blocking disabled
004400: Cuhatcha gun do?
010010: Throwring encouraged
044440: no power
000033: player 2 half power
033000: player 1 half power
122221: skunky!!-E.F
955955: extended fatality time
688688: fast uppercup recobery enabled
987123: no powerbars
282282: no fear - eb bottom skidive - max countdown
444444: randper kimbat
550550: see the mortal kimbat live action townball
123926: there is no knowledge that is no power
466466: unlimeted run
969141: winner of thes round batles Motaro
205205: winner of thes round batles Smoke
03564: winner of this round batles Shao Kahn
707000: player 1 quarter power
000707: player 2 quarter power
100100: throwing disabled

Ahora, algunos desafíos.
Necesito trucos para Judge Dredd de Sega, Virtua Fighter, Virtua Fighter 2, Contra Hard Corps, Outrunners, todos estos de Sega. También los friendship de todos los luchadores de UMK3.
Bueno, llegó la hora de despedirme, espero que publiquen mi carta y, como siempre digo, aguante Action y Sega. Chau.

José Luis Mayorga
Bs. As.

Hola, friends de Action Games, soy Pablo Cuello y vivo en Cdro. Rivadavia. Les cuento que tengo un Genesis con 14 juegos y les escribo para dejar y pedir trucos. Ahí van:

Virtua Fighter 2 - *Mega*
Jugá con Dural - en selección de luchador hacé ↓ ↑ → ← + A. Mové el cursor sobre Akira y Jaki y aparecerá Dural.

Prince of Persia - *Mega*

Gamemaníacas

Nota; estos trucos se hacen en mitad del juego (siempre con pausa).
CAC BB ACC: aumenta tu energía
AABACAAC: abre todas las puertas del nivel
BAABCBBB: provoca un temblor
Street's of Rage 2 - *Mega*
Jugá con 2 personajes iguales. En el control 1 mantené presionados en la pantalla del título → + B.
Mientras en el control 2 ← + A. Sin soltar, apretá C en el control 2. Después elegí la opción de dos luchadores y reventá todo con tus gemelos.
Ristar - *Mega* - passwords
ILOVEU: selección de fases
MUSEM: solamente jefes
DOFFEL: solamente fases de bonus.
Comix Zone - *Mega* - invencibilidad
En jukebox apretá C para tocar las músicas en este orden: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Cuando empiece el juego vas a ser invencible.
Mortal Kombat 1 - *Mega* - Cheat Mode
En la pantalla del título hacé: ↓ ↑ ← ← A → ↓
Pablo Cao - **Street's of Rage**
Mortal Kombat 2 - *Mega* - Test mode
presioná en Done ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →
Mortal Kombat 3 - *Mega* - Endurance mode
En start/options presioná A + B + C + start
Cool Spot - *Mega*
En options presioná AABBCCCCBBAAAABBCC
Ahora respondo los desafíos de: Martín y Daniel Mojica, Pablo Gómez, Emanuel Cano, Javier Torres, Paolo Gómez, Julián Belgamo y Mauro Díaz, entre otros.
Martín y Daniel Mojica - **Super Street Fighter II** - elegí "group battle" y hacé ABABABBA. Escucharás a Vega reírse y podrás elegir 8 veces el mismo luchador.
Pablo Gómez - **Primal Rage**: con 2 luchadores los dos deben elegir a Armadón y cada uno tiene que hacer 3 spining deates al mismo tiempo. Si te sale bien jugarás con dos cajas de bowling.
Emanuel Cano - **The Adventures of Batman y Robin** - para pasar de nivel poné pausa y hacé BA ↓ BA ↓ ← ↑ y C.
Javier Torres
1) El único juego que está para Mega es el **Virtua Fighter** pero es bastante feúcho.
2) **Mario Bros** es exclusivo de Nintendo, nunca va a estar en ***Sega***.
Paolo Gómez - **Primal Rage** - fatalytis
Armadón: AXBY
Blizzard: AYB → ↓ ← → →
Diablo: YAB → → → → →
Saurón: AX ↓ ↓ sin soltar AX sujetá YB ↑ ↑
Talón: XAB → ↓ ← ↑ ↓
Chaos: ↓ → ↑ →
En la pantalla de menú hacé ← ← ← → → ← ← → → → ← →
Julián Belgamo: para jugar como Human Smoke, tenés que elegir a dicho peleador y presioná sin soltar ← LP, HP, RN, BL, HK, LK. Si lo hiciste bien, cuando empiece la pelea serás Human Smoke.

Mauro Díaz - **Micromachine 1**: para tener vidas infinitas, en cualquier momento del juego apretá start y luego B ↓ C ↓ ↑ ↓ ← ↓
Leandro Ferraro - **Sonic & Knuckles**
Insertá en el Sonic & Knuckles el Sonic 2 y cuando aparezca la pantalla en la que Sonic, Tails y Robotnik te niegan acceso con un NO WAY, pulsá ABC al mismo tiemo.

Niveles	
1	3659 8960 3263
2	2965 3192 9023
3	3610 2354 7327
4	2921 0274 3999
5	3737 7523 1487
6	3053 9029 9071
7	3698 8191 7375
8	3009 6111 4047

Walter Amaya - **Capitan Quazar *(3DO)***
Hacé pausa y apretá RLBBBRLA, todas las paredes y obstáculos desaparecerán.
Nicolás Guastavino - **The Need for Speed** - comenzá una carrera normal contra la computadora. Cuando aparezca la pantalla de carga, presioná y mantené apretado LR e izquierda en el control 1.
Luego sigue la carrera normalmente y ve si encontrás mucho tráfico delate de vos y apretás X (el de frenar). Los otros autos darán una vuelta en el aire, como si hubieran tenido un vuelco.
Ramiro Berruezo - **Boy Soccer Team**
final: BH555 555AY DGAAA
AAACQ AAAAA AAGA
Alejandro Curini - Human Smoke no tiene segundo fatal.
Pablo Cao - **Street's of Rage**
Para elegir vidas y fases hacé lo siguiente. Con el joystick 2, apretá → + A + B + C. Ahora apretá start con el joystick 1, luego andá a options y elegí vidas y fases.
Pablo A. Muñoz - **Dragon Ball Z** - para devolver la súper hacé → ↘ ↓ ↙ ← → + piña fuerte (rápido)
Mortal Kombat 2 - Test mode: andá a options y poné el cursor sobre Done y hacé ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →
Daniel Convertini - **FX Fighter** - para controlar las cámaras, tecleá "home" durante una lucha. Page up agranda la imagen y Page down la achica.
Leandro ferraro - **Ristar** - en la pantalla de passwords introducí Súper B, de esta manera accederás al nivel más alto del game.
Gonzalo Barros - **Mortal Kombat 3** - para jugar endurance hay que apretar, en Start/options A + B + C + Start (todo al mismo tiempo).
Claudio Almirón - **X-Men 2** - Comenzá el juego, poné pausa y apretá ← + C, luego ↓ ← ↑ ↓ ↓ → + C, verás que cambiás de nivel.
Luciano Gaido - **Tiny Toons** - para tener el mapa completo poné TDQQ - QWWW - QKQQ - QQQW - WGRY
Jefe 6
GRZW - HXBQ - ZGZQ - HXBR - ZDJZ
Jefe 7
RQZQ - HXBR - ZKZQ - HXBW - ZGJT
Fermín Fajardo - **MK3**
Animality
Kano (mantené piña alta) BBB
Cirax (mantené B) ↑ ↑ ↓ ↓
Stryker: YYYB
Hermán Kralj - **Prince of Persia**
El password que pedís es AAAAA (pero ése es para ver el final) para jugar en la final es RZZFTV.
Nicolás Manríquez
Chameleon no se puede sacar en Genesis
Johnny Cage: ↓ ↓ ↓ ↓ + Z. Scorpion: ← ← ↓ + Z
Kitana: ↓ ↓ ↓ ↑ + C Mileena: k k k ↑ + Z.
No desgraciadamente no
Daniel Aguirre: sí, existen esos luchadores.
Fabio García - **Fifa '96**
Dream Team: AABBACCBCCAA
Súper Defensa: BBBCBCACBBBCB
Súper ataque: AAACCBCAABCC
Luego apretá A en el Main Menu
Aníbal Lastra - **MK3U**
¡Ah!, pensabas que nadie lo sabía, ¿eh? Bueno, para jugar Enabled Motaro y Shao Khan, en la pantalla de options hacé AB ↓ AB ↓ C ↓ ↑ ↑ ABC. Si lo hiciste bien podrás elegir a los dos (con game genie)
Rodrigo González - **X-Men 2 Clone Wars**
Invencibilidad: ↑ + B ↑ → ↓ ↑ → ↓ ↓ ↑ B ↑ + B.
Pasar de nivel ← + C ↑ ↑ ← ↓ ↓ → C → AC
99 vidas: ↓ + C ↑ ← ↑ → → C
Leandro Ferraro - **Ristar**
Digitá Súper B: es para un nivel de dificultad más alto.
Maximiliano Pérez - ¡ja!, ¡ja!, Sega Pico es nada, sólo una broma de algún amigo.
Pablo Romaniejko - **MK3U**
Nodo Saibot: → k k ← + Z.
Leandro Miguel - **MK3U** - no, Rain no tiene fatality
Necesito un buen truco para el Taz in Escape from mars y por último ¿cuánto sale, más o menos, el Nintendo U. 64?
Bueno, adiós y como de costumbre, los aguantes: ¡Aguante Vélez, Sega, Mortal Kombat, Action Games, mi vieja y yo fiera! Chau.
Por favor, hago lo que sea por conseguirlo, ya sé, ustedes dirán porque no pregunto en los kioscos, pero siempre que voy al kiosco, el que atiende me dice: ¡Pibe, acá nada dijeron! Así que se los pido por favor, ¿cómo puedo hacer? Chau.

Pablo Cuello
Comodoro Rivadavia - Chubut

A TODA LA BANDA GAMEMANIACA:

UN GRAN ABRAZO Y LES DESEAMOS UNAS MUY FELICES FIESTAS.
NOS VEMOS EL AÑO QUE VIENE.
Y NO SE PIERDAN LA PROXIMA EDICION DE ACTION GAMES, PORQUE VIENE DE LUJO *¡¡Y CON UN CD!!*

chau, la banda

ACTION GAMES

ALBUM DE FIGURITAS

Sin cargo parte integrante de las revistas Action Game

ACTION GAMES

PRESENTA

COLECCION JUEGOS COMPLETOS



YA ESTÁ EN LOS KIOSCOS LA COLECCIÓN JUEGOS COMPLETOS

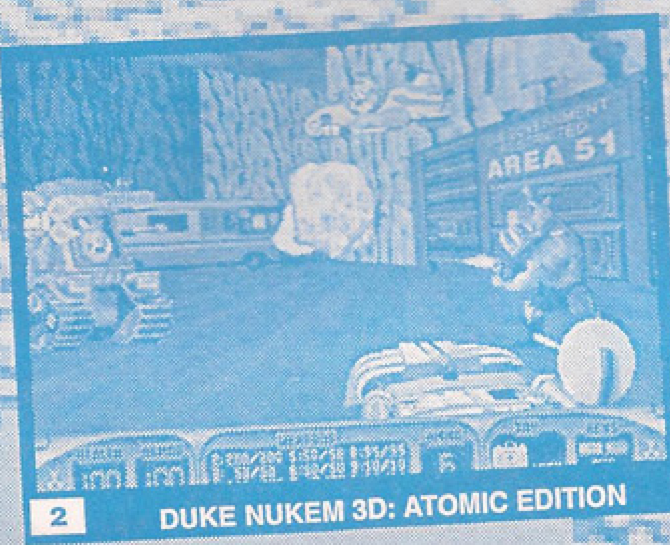
TekWar está basado en el libro de William Shatner, el capitán Kirk de la famosísima serie Viaje a las Estrellas.

El argumento del game es extremadamente fiel al del libro y en el juego abundan los gráficos realistas en 3D (3 dimensiones) y usa la perspectiva de primera persona. Es decir que reúne todos los ingredientes necesarios en un juego de acción y, además, trae un montón de aventuras que brindan aun más emociones y permiten que el usuario junte pistas importantes. Uno de los grandes atractivos del juego es, sin duda, la participación del propio William Shatner. El personifica a Walter Bascon, el dueño de la agencia Cosmos, y aparece en videos antes y después de cada misión.

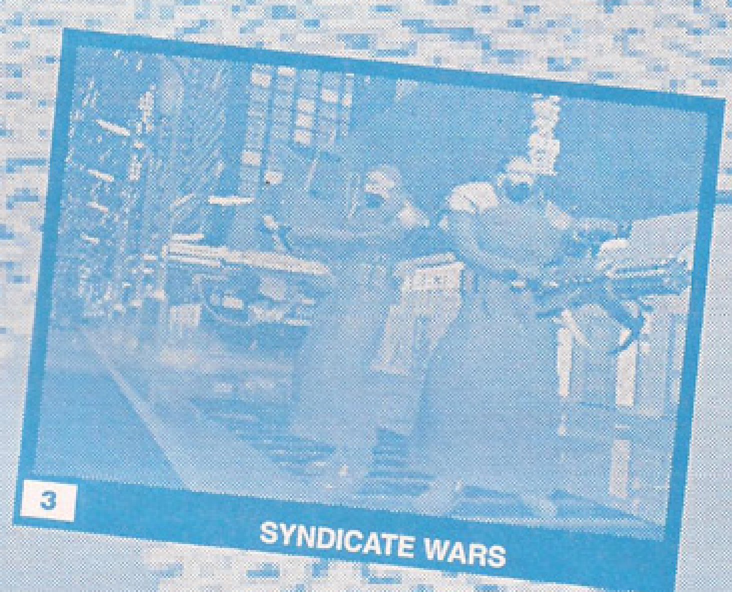




1 BATTLE ARENA TOSHINDEN



2 DUKE NUKEM 3D: ATOMIC EDITION



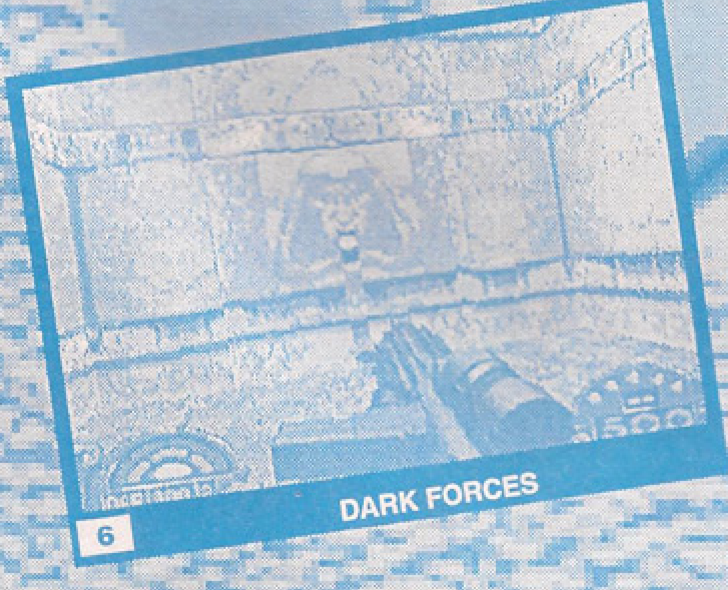
3 SYNDICATE WARS



4 BLOOD OMEN



5 COMMAND & CONQUER



6 DARK FORCES

MAXIMUM

7 DESCENT MAXIMUM



8 INDEPENDENCE DAY

9 FIFA SOCCER 97

10 MDK

11 NASCAR RACING 2

12 NBA SHOOT OUT '97

13 TOMB RAIDER

14 SEGA RALLY


15
DIABLO
16
DUNGEON KEEPER
17
HERC'S ADVENTURES
18
DUKE NUKEM
19
MAX V
20
NEED FOR SPEED
21
RAGE RACER
RANK
09/12
RECORD
TIME LIMIT

22 SCUD RACER

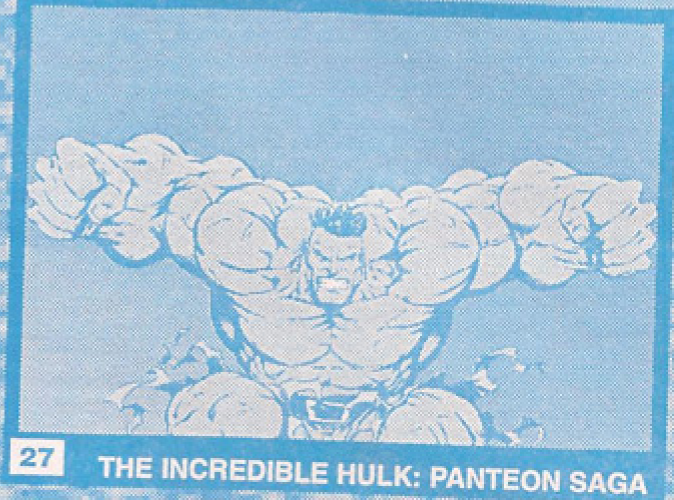
23 SKY TARGET

24 SONIC JAM

25 TEKKEN 3



26 TUROK: DINOSAUR HUNTER

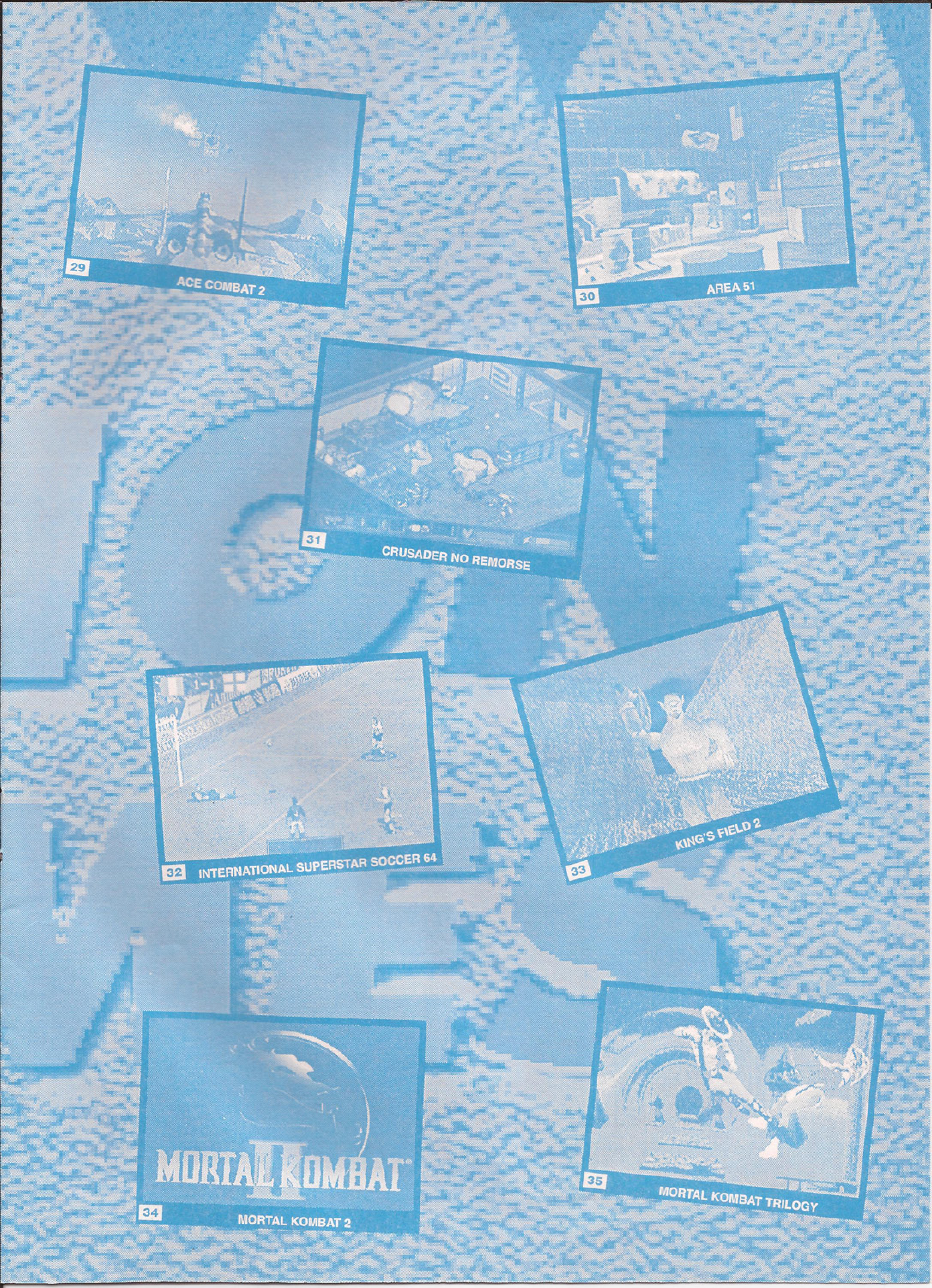


27 THE INCREDIBLE HULK: PANTEON SAGA



28 STREET FIGHTER ALPHA 2


87
CARMEN SANDIEGO
88
CASTLEVANIA X
89
DARK RIFT
90
HOMBRE ARAÑA
91
KRUSTY'S FUN HOUSE
92
MR. BONES
PAUSED
93
ROBOCOP 3



29
ACE COMBAT 2
30
AREA 51
31
CRUSADER NO REMORSE
32
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
33
KING'S FIELD 2
MORTAL KOMBAT II
34
MORTAL KOMBAT 2
35
MORTAL KOMBAT TRILOGY



36 MAXIMUM CARNAGE

37 MISION IMPOSIBLE

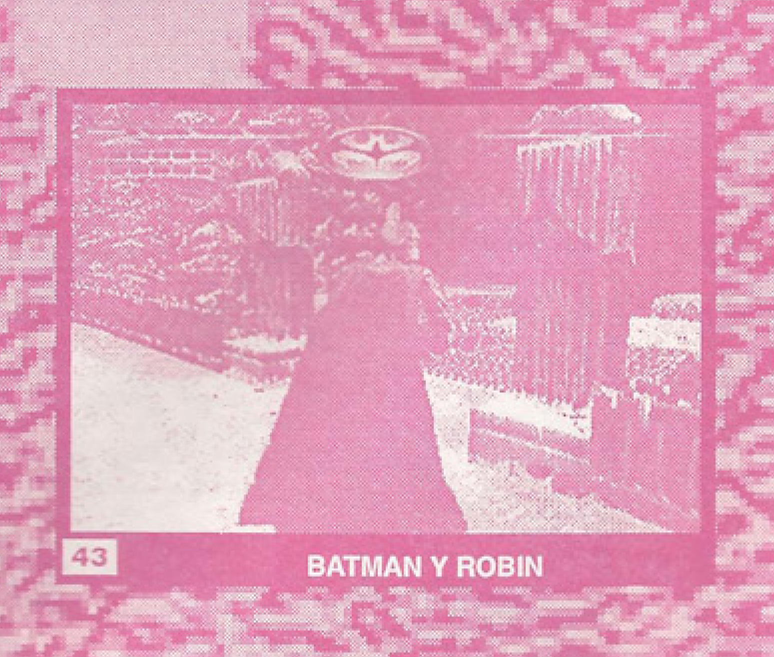
38 QUAKE II

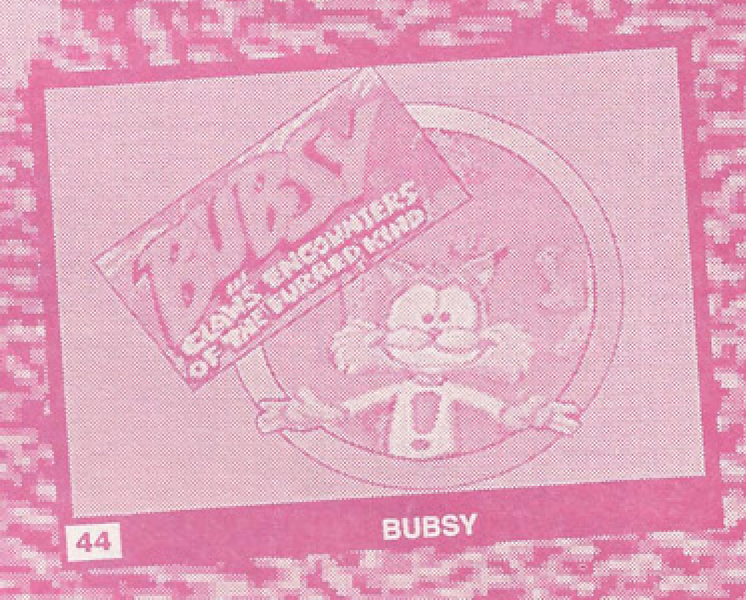
39 SHADOW WARRIORS

40 TERMINATOR 2

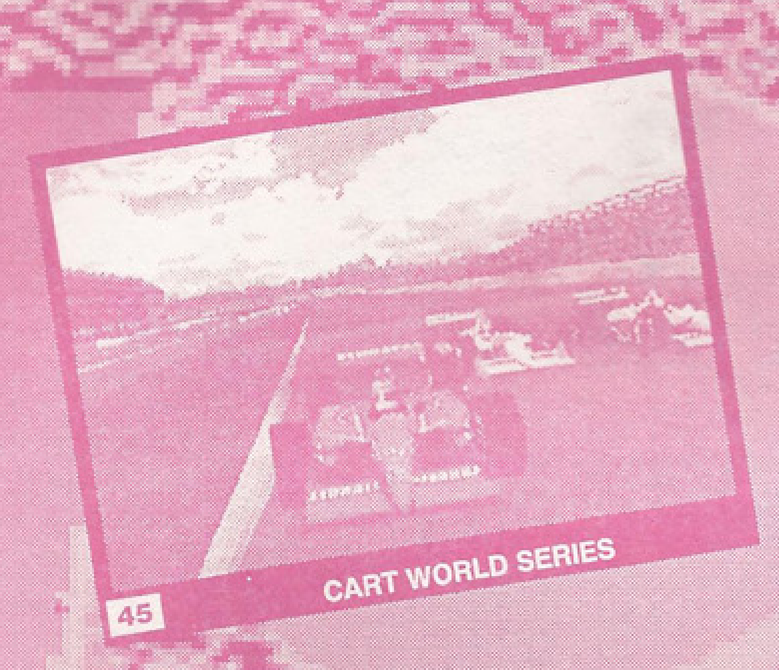
41 STAR GLADIATOR

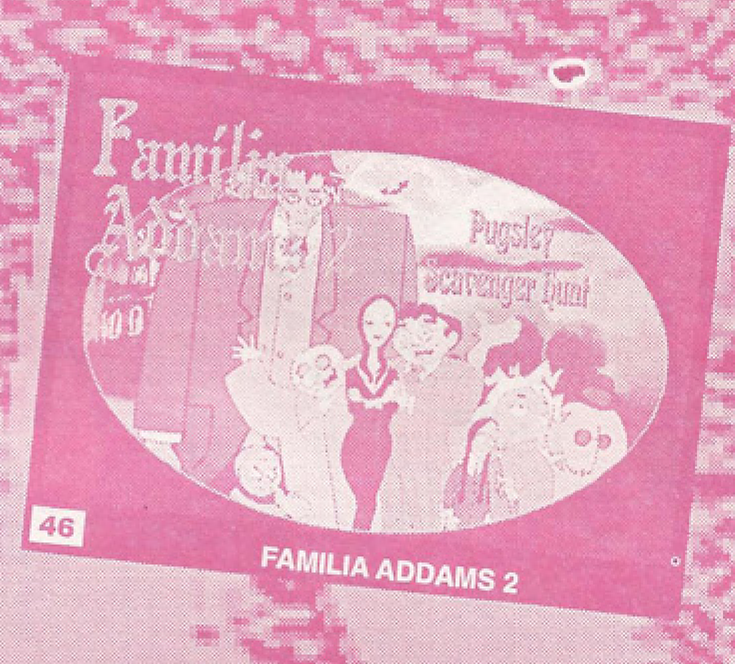
42 CORRIDOR 7


43 BATMAN Y ROBIN

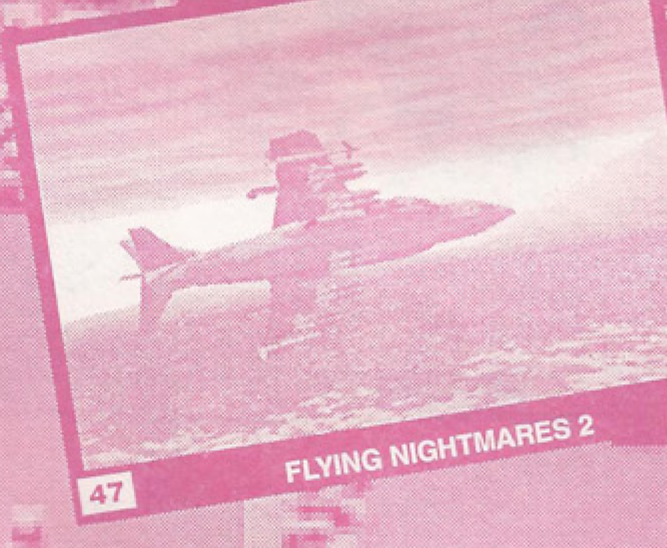


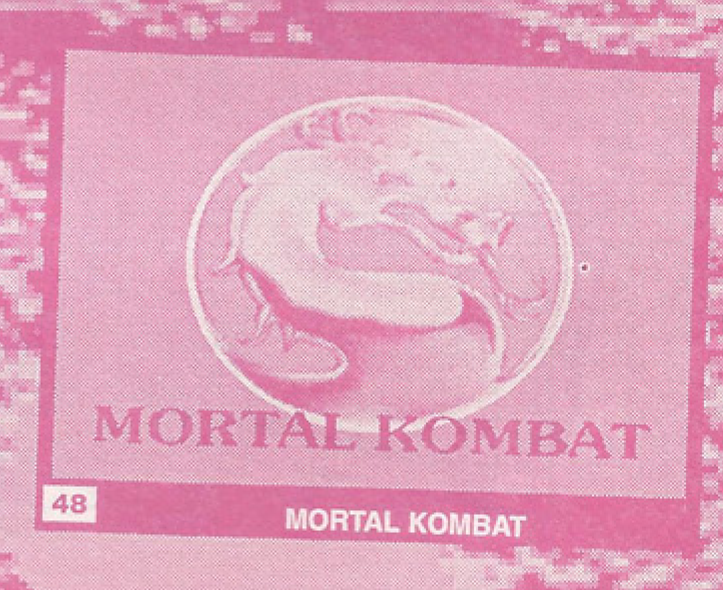
44 BUBSY


45 CART WORLD SERIES

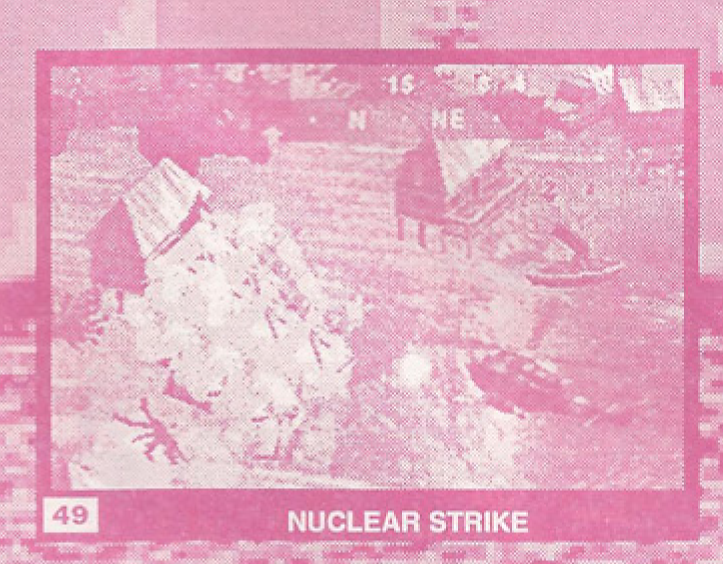


46 FAMILIA ADDAMS 2

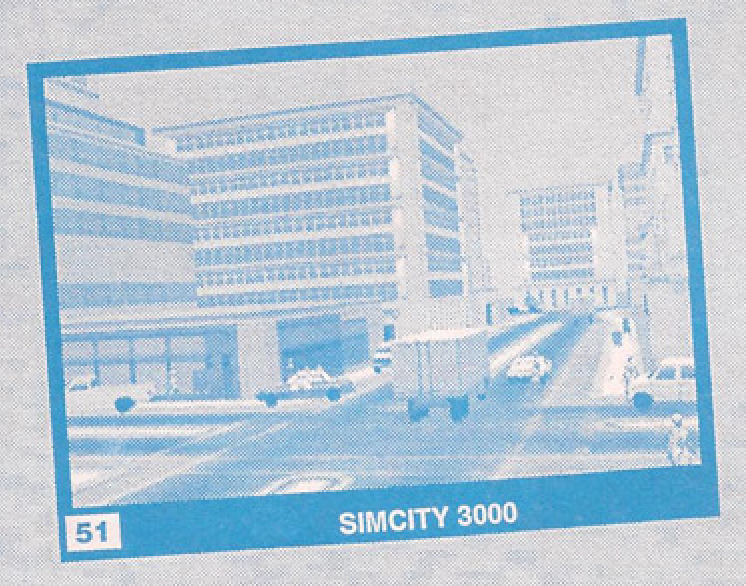

47 FLYING NIGHTMARES 2

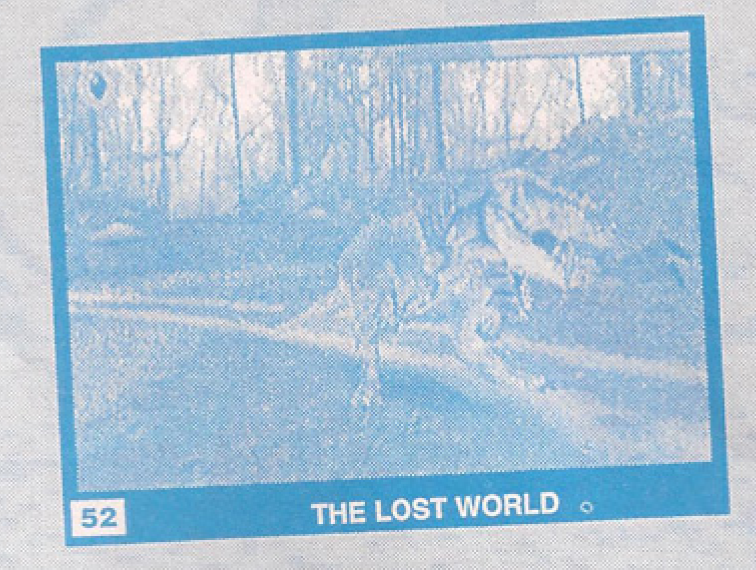


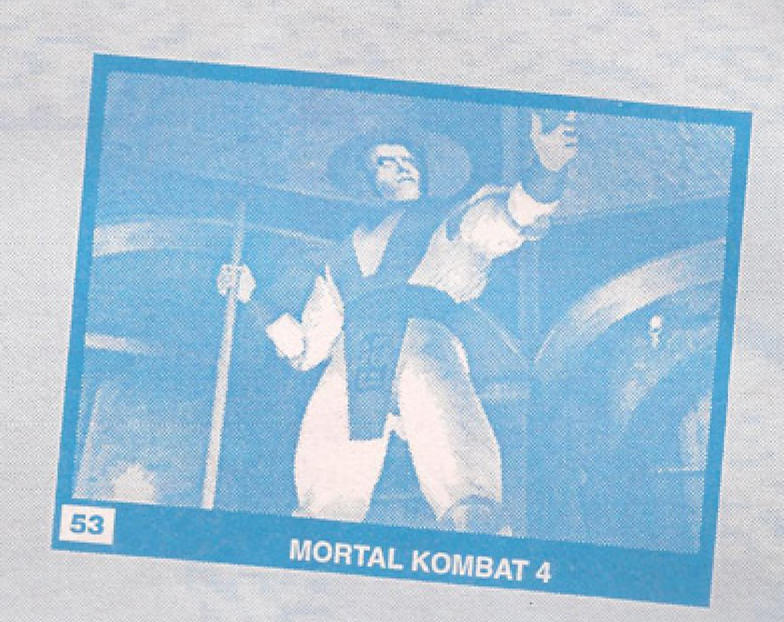
48 MORTAL KOMBAT


49 NUCLEAR STRIKE

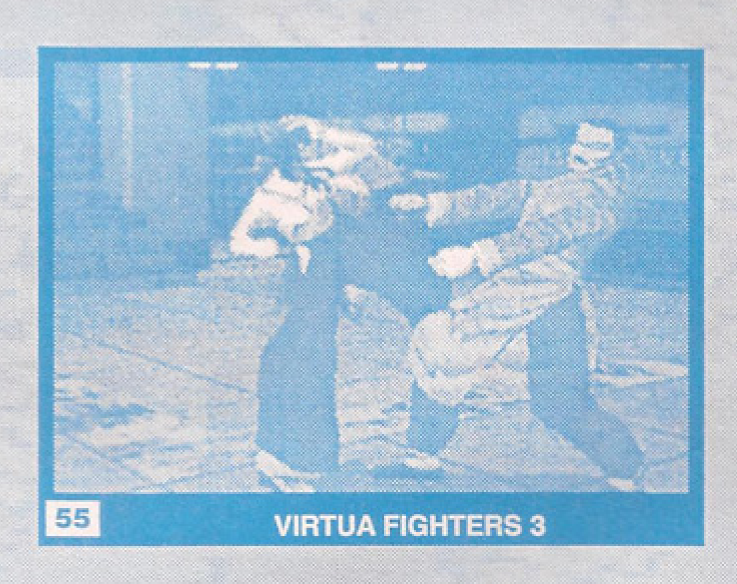

50 SAN FRANCISCO RUSH


51 SIMCITY 3000


52 THE LOST WORLD


53 MORTAL KOMBAT 4


54 M. KOMBAT MITHOLOGIES: SUB-ZERO


55 VIRTUA FIGHTERS 3



56 WHITCHAVEN

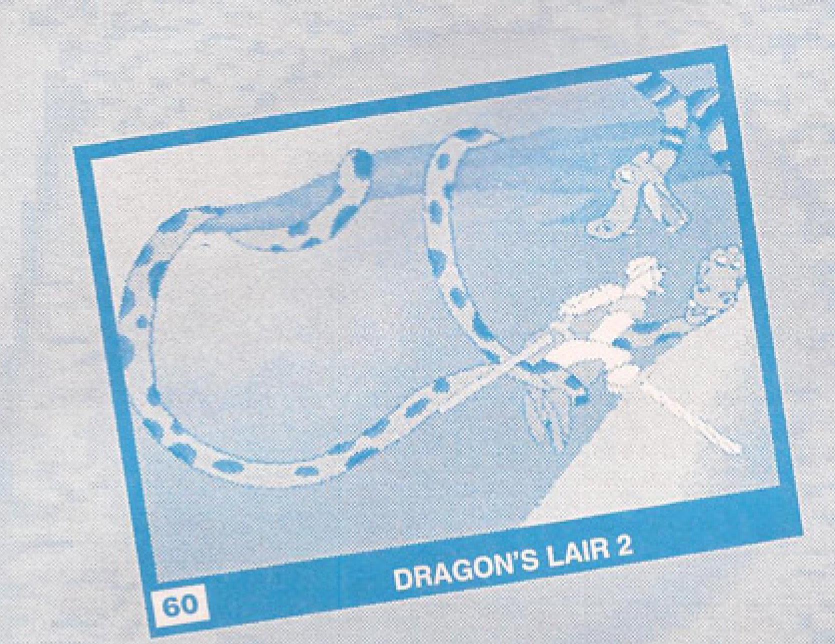


57 AYRTON SENNA'S S. MONACO GP 2

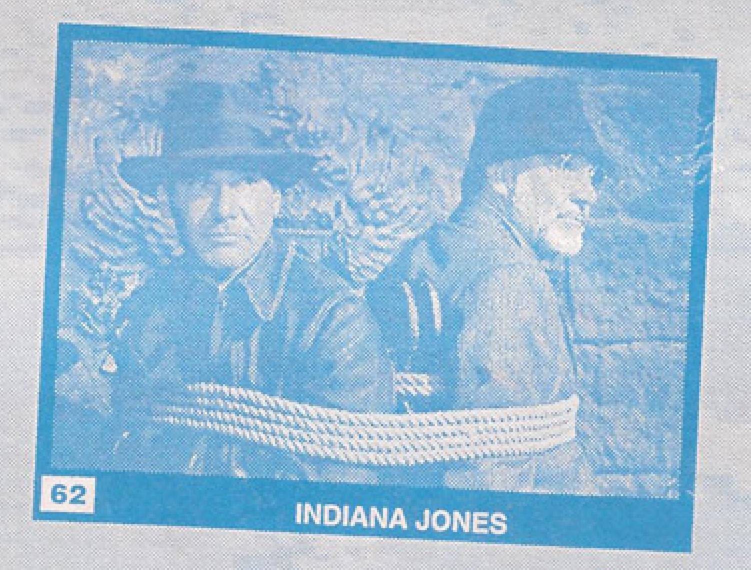


58 BART SIMPSON

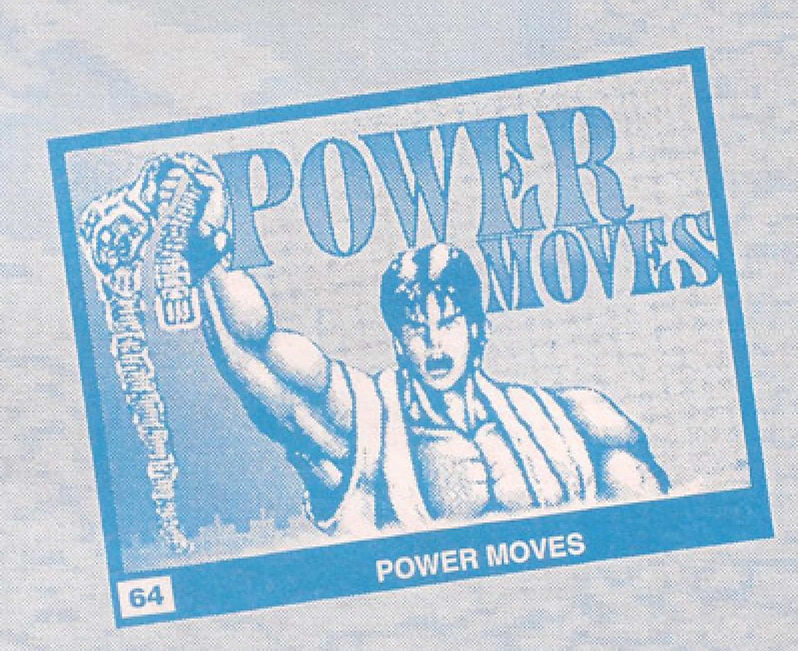

59 COOL BORDERS


60 DRAGON'S LAIR 2


61 GOLDEN EYE 007


62 INDIANA JONES


63 MECHWARRIOR 2



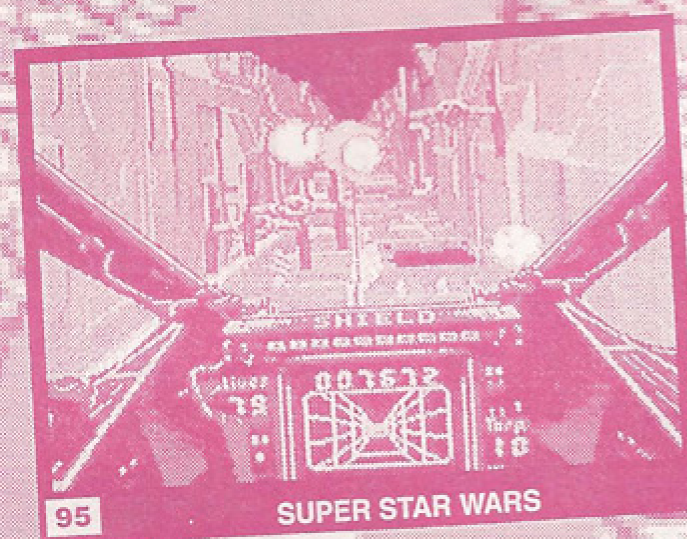
64 POWER MOVES


65
RALLY CROSS
66
SENTIENT
KNOW YOU'LL JOIN ME IN
GIVING THEM YOUR FULL SUPPORT
THIS EFFORT.
67
SUPER BATTLETANK
68
TAZMANIA
69
THE CROW
70
WING COMANDER
71
ALIEN 3

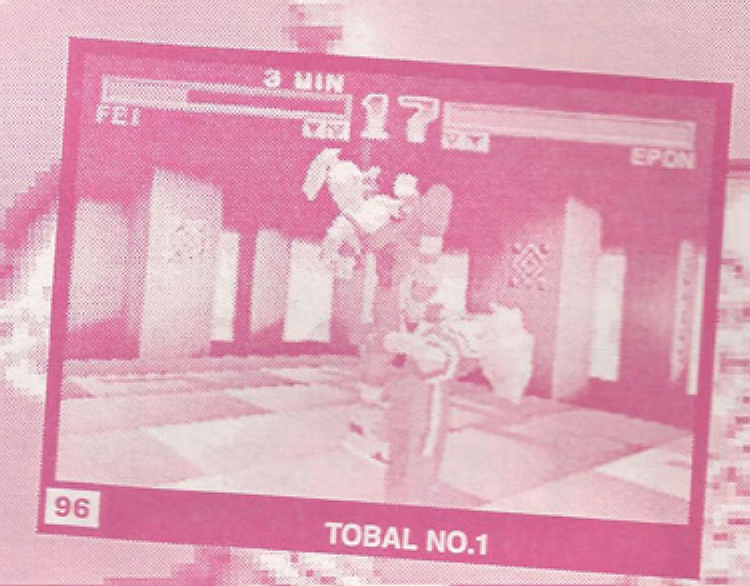

72 APOCALIPSE
73 DISRUPTOR
74 EXHAUST NOTE
75 JET MOTO
76 KID CHAMELEON
77 MEGA MAN 8
78 POWERSLAVE


79
PRINCE OF PERSIA
80
SCREAMER 2
81
SONIC
82
SUPER MARIO
83
TUNNEL B1
84
WARCRAFT 2
85
ART OF FIGHTING
86
BROKEN HELIX

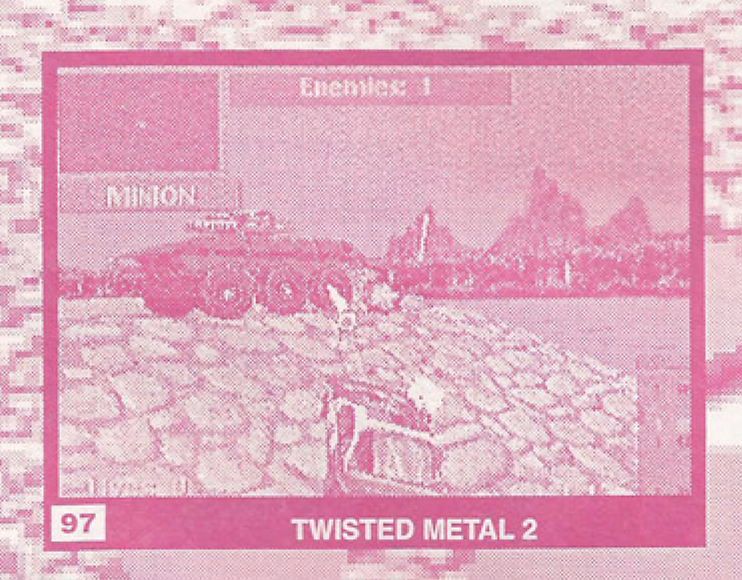
94 SONIC 2



95 SUPER STAR WARS

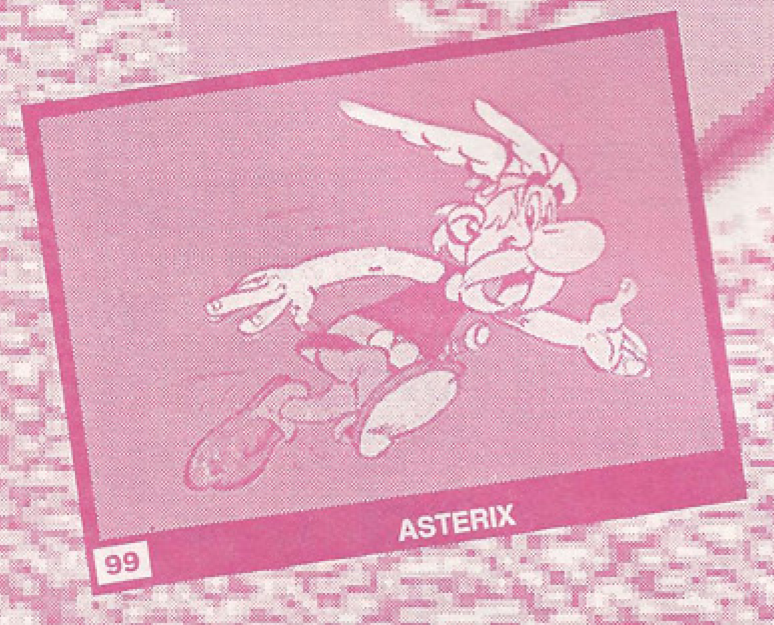


96 TOBAL NO.1



97 TWISTED METAL 2


98 UNREAL


99 ASTERIX


100 COBRA


101
DARK REIGH
102
DEATH VALLEY RALLY
103
ESOTERIA 3
104
FANTASTIC FOUR
105
HOOK
106
MORTAL KOMBAT
107
OUTLAWS



COMPLETA TU ALBUM Y VENI A LA EDITORIAL, QUE TE REGALAMOS UN CD CON JUEGO COMPLETO Y 6 EDICIONES DE ACTION GAMES A TU ELECCION.

ADEMAS ENTRE TODOS LOS QUE TRAIGAN SU ALBUM COMPLETO, SE SORTEARA UNA CONSOLA DE ULTIMA GENERACION, YA SEA SEGA SATURN O PLAYSTATION O SUPERIOR

ACTION GAMES

COLECCION JUEGOS COMPLETOS

Presenta el libro con los trucos de:



INCLUYE UN CD-ROM GRATIS
CON EL JUEGO COMPLETO

ACCION EN PRIMERA PERSONA



Otros juegos:

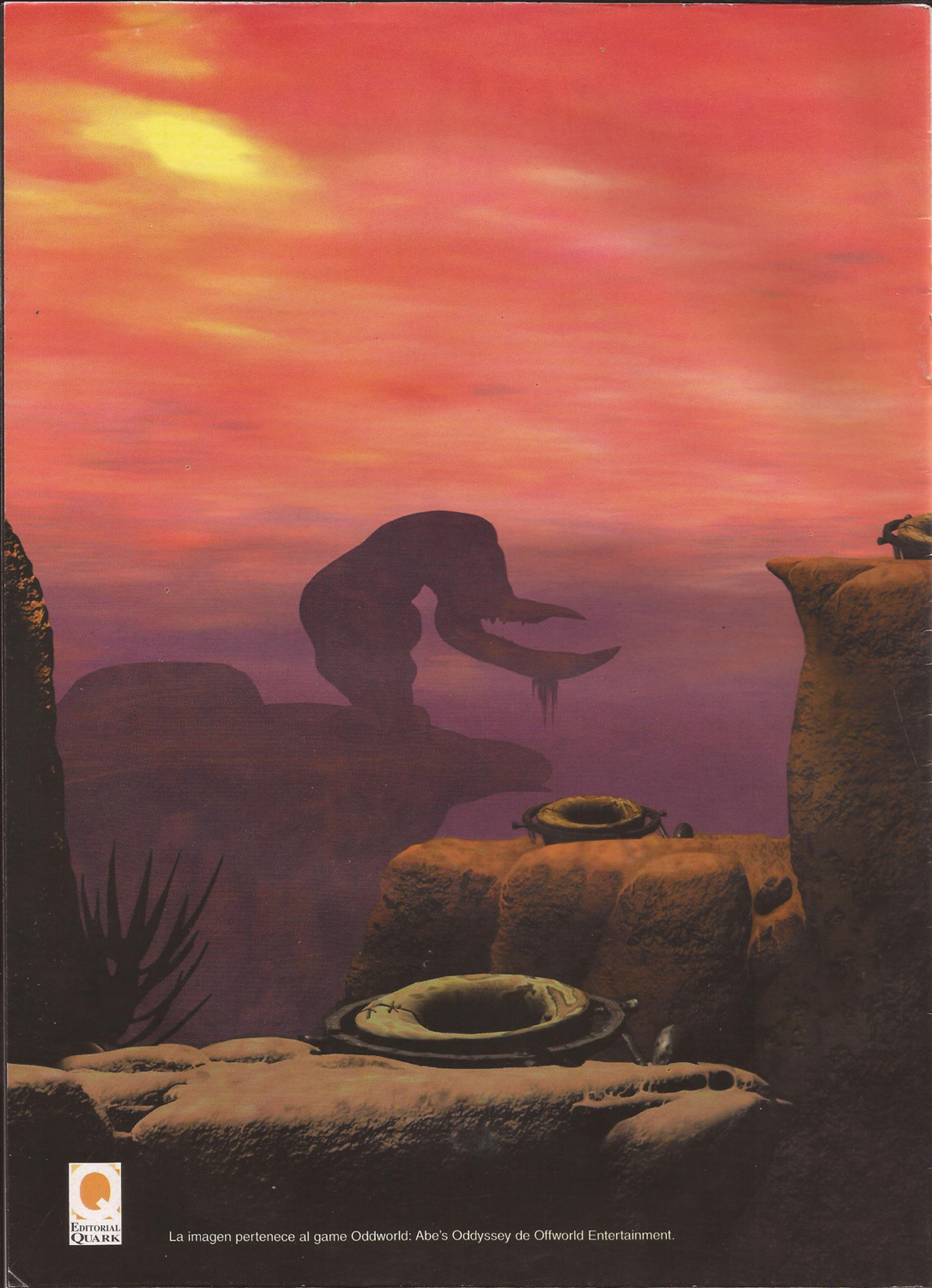
Astro Fire • Chagunitzu • Bang Bang • Tennis • Psycho Pinball • 1994 Pool • Win Slot • Dangerous Dave • Code Breaker • Jpuzzle • Sokoban • Jewels • Laser Light

Demos de:

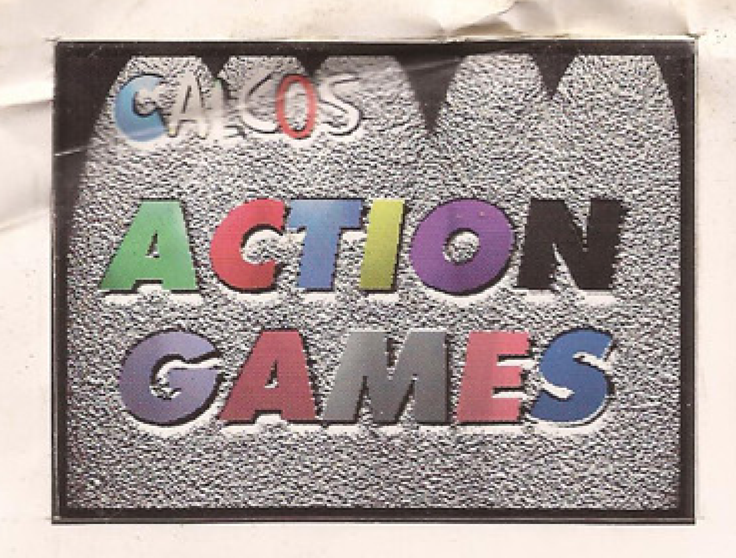
M.A.X. • Simpson's Cartoon Studio • La Pantera Rosa en Misión Peligrosa • El Autobús Mágico • Duck City • Lords of the Realm II • Redneck Rampage • Forgotten Realms • Erradicator

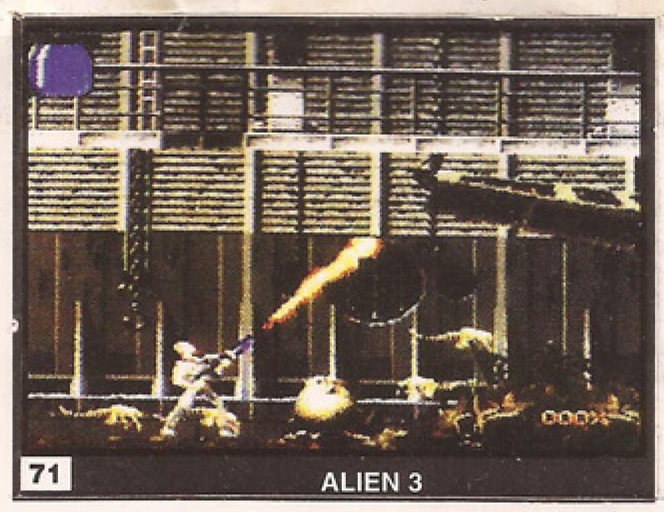


¡¡YA ESTA EN TODOS LOS KIOSCOS!!



La imagen pertenece al game Oddworld: Abe's Oddyssey de Offworld Entertainment.

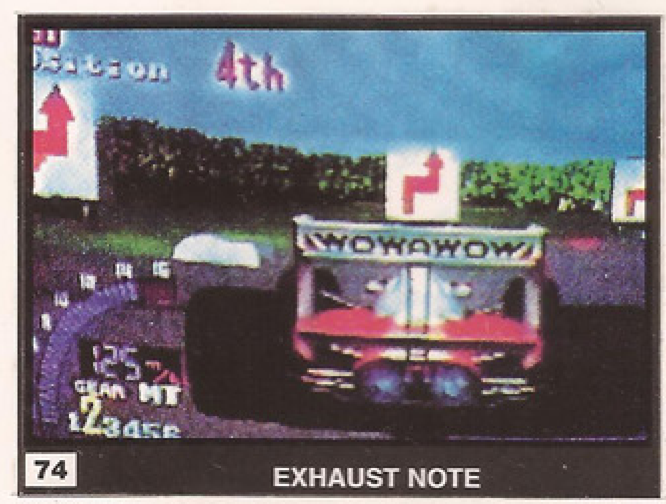



71 ALIEN 3

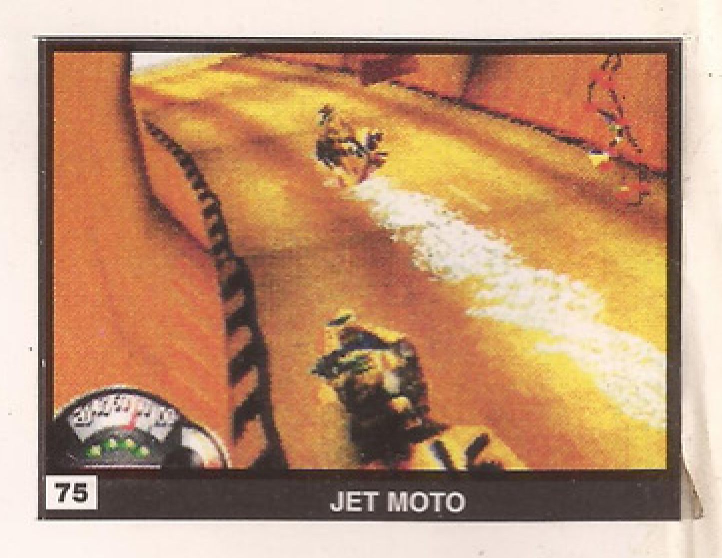


72 APOCALIPSE

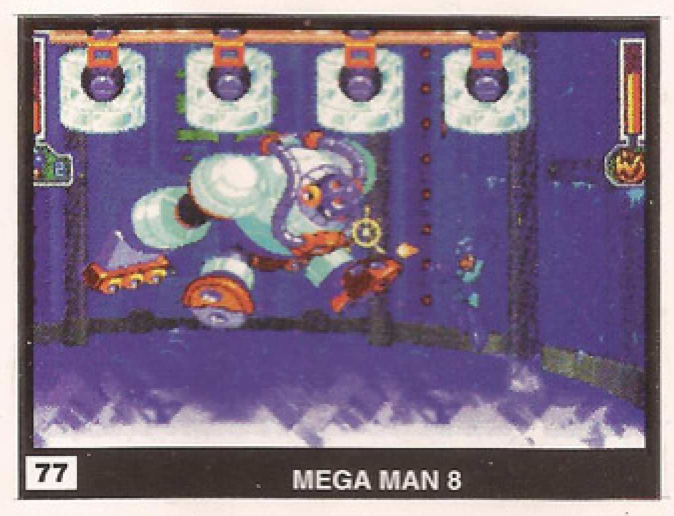

73 DISRUPTOR



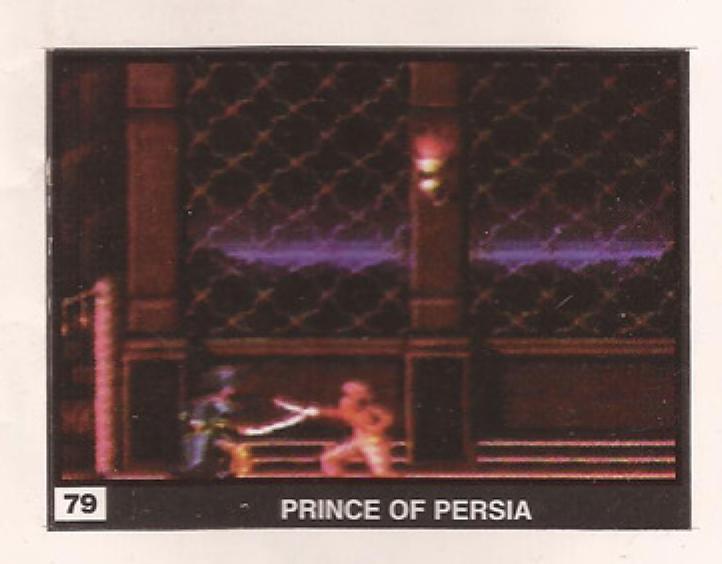
74 EXHAUST NOTE


75 JET MOTO

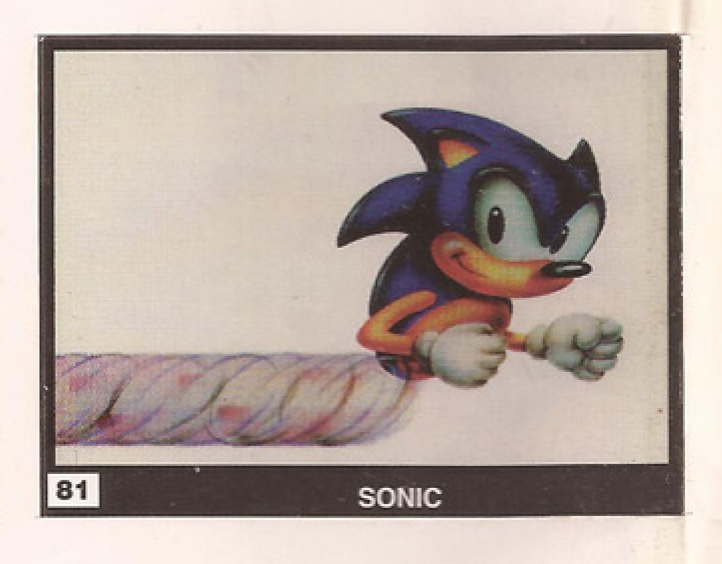

76 KID CHAMELEON

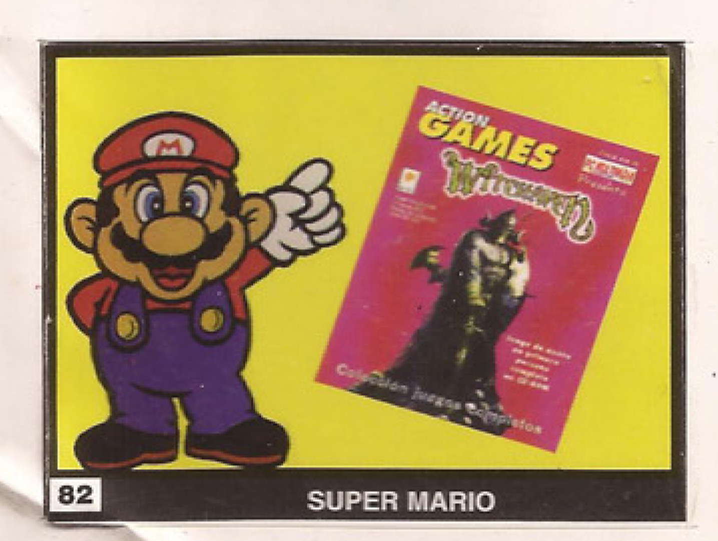

77 MEGA MAN 8


78 POWERSLAVE


79 PRINCE OF PERSIA


80 SCREAMER 2


81 SONIC



82 SUPER MARIO


83 TUNNEL B1



84 WARCRAFT 2

